

**IMPLEMENTASI STRATEGI BELAJAR SAMBIL BERMAIN MELALUI  
PERMAINAN KALACANG DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SD  
NEGERI NO. 28 INPRES LUAOR**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan  
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam  
Negeri (STAIN) Majene

**Oleh:**

**SALWA SALSABILAH**  
**NIM: 10156121155**

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MAJENE**

**2025**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, "Implementasi Strategi Belajar sambil Bermain melalui Permainan *Kalacang* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor", yang disusun oleh saudari *Salwa Salsabilah*, Nim 10156121155, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa, 26 Agustus 2025 bertepatan dengan tanggal 2 Rabiul Awal 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, dengan beberapa perbaikan.


Majene, 11 September 2025 M  
18 Rabi' ul Awal 1447 H

## DEWAN PENGUJI

Ketua	: Darwis, S.Si., M.Si.
Sekretaris	: Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing I	: Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.
Pembimbing II	: Syamsinar, S.Pd., M.Pd.
Penguji I	: Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.
Penguji II	: Zuhdiah, S.Hum., M.Pd.

(.....*Darwis*.....)  
(.....*Muammar*.....)  
(.....*Muhammad Idris*.....)  
(.....*Syamsinar*.....)  
(.....*Dr. Ahmad Muaffaq N*.....)  
(.....*Zuhdiah*.....)

Diketahui Oleh:  
Ketua Jurusan

  
Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19748151998031004

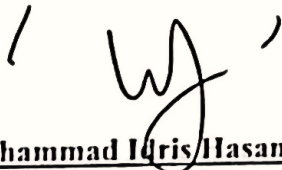
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Salwa Salsabilah**, NIM: 10156121155, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene. Setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul “Implementasi Strategi Belajar sambil Bermain melalui Permainan *Kalacang* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 3 Juli 2025

**Pembimbing I**



Muhammad Idris/Hasanuddin, M.Pd.I.  
NIP: 1984111220119031007

**Pembimbing II**



Syamsinar, M.Pd.  
NIP:198503012019032007

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### Mahasiswa Yang Bertanda Tangan di Bawah Ini:

Nama : Salwa Salsabilah  
Nim : 10156121155  
Tempat, Tanggal Lahir : Lari, 28 September 2002  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan  
Alamat : Dusun Patulana Ujung  
Judul : Implementasi Strategi Belajar Sambil Bermain melalui Permainan *Kalacang* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat dan atau dibuat oleh orang lain sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 8 September 2025

Penyusun,



**SALWA SALSABILAH**

**NIM: 10156121155**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **“Implementasi Strategi Belajar sambil Bermain melalui Permainan *Kalacang* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor.”** Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, sebagai pembawa risalah kebenaran dan suri teladan umat manusia.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai tantangan yang penulis hadapi selama proses penyusunannya. Namun, berkat pertolongan Allah SWT, serta doa dan restu orang-orang tercinta, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih dan penghormatan yang sedalam-dalamnya penulis persembahkan kepada Almarhum A’ba Hamzah Radhi dan Almarhumah Ibu Sitti Aminah, orang tua angkat penulis, yang telah merawat dan membesarkan penulis sejak kecil dengan penuh kasih sayang, kelembutan, dan keteladanan. Meskipun kini telah tiada, cinta dan nilai hidup yang mereka tanamkan akan selalu menjadi cahaya dan kekuatan dalam setiap langkah penulis.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Ibunda Wahidah dan Ayahanda Sarjan, orang tua kandung penulis, atas do’a, restu, serta dukungan baik material, moril maupun spiritual serta motivasi yang diberikan kepada penulis selama ini. Terima kasih pula kepada saudara-saudara tercinta, Wahyuni, Nirwana, Fahril Fuad dan Fadlurahman serta keponakan tercinta Hanifa atas semangat, doa, dan dukungan tiada henti selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini, tentu tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sepatutnya penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, S.T., M.T. selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.

2. Bapak Dr. Ahmad Muaffaq, N. S.Ag., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.
3. Bapak Darwis, S.Si., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.
4. Bapak Muhammad Idris Hasanuddin, M.Pd.I. dan Ibu Syamsinar, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan II, yang telah tulus serta ikhlas meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini di sela-sela kesibukan beliau.
5. Bapak Dr. Ahmad Muaffaq, N. S.Ag., M.Pd. dan ibu Zuhdiah, S.Hum., M.Pd., selaku Penguji I dan II yang senantiasa memberikan arahan dan masukan kepada penulis demi perbaikan skripsi ini.
6. Bapak Muammar Zuhdi Arsalan, M. Pd. selaku dosen penasehat akademik (PA) yang telah memberikan motivasi dan arahan selama perkuliahan.
7. Kepada seluruh staf di Jurusan Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan bantuan, dan pelayanan yang baik selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Kepada Kepala Sekolah SD Negeri No 28 Inpres Luaor serta guru Pendidikan Agama Islam, yang telah memberikan izin, dukungan, dan bantuan selama pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.
9. Kepada sahabat-sahabat terbaik penulis yang telah kebersamai dan mendukung penulis selama masa kuliah, Rahmiani, Rasdiana, Luthfia, Sarina, Irna, dan Putri. Juga kepada sahabat masa MTs An-Nahdhah yang masih setia menemani hingga kini, Hikma, Fauzia, Henna, Nugrah, Fitra, Fadil, Akbar, Sawal, Yusran dan Rafli. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, doa, serta canda tawa yang membuat proses ini lebih ringan dan penuh warna.
10. Kepada teman-teman PAI TP.5 atas kebersamaan, doa, dukungan, canda tawa dan semangat yang telah menjadi bagian dari perjalanan studi penulis.
11. Dan semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu, ucapan terimakasih atas segala bantuannya kepada penulis selama masa perkuliahan.

Namun, penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan, baik dari segi kebahasaan maupun aspek lainnya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan dan penyempurnaan di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Majene, 8 September 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Salwa'.

Salwa Salsabilah

NIM : 10156121155

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Hipotesis.....	6
D. Definisi Operasional Dan Ruang Lingkup Pembahasan .....	7
E. Kajian Pustaka .....	8
F. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	10
<b>BAB II TINJAUAN TEORITIS</b> .....	<b>13</b>
A. Strategi Belajar Sambil Bermain.....	13
B. Konsep Motivasi Belajar.....	24
C. Kerangka Berfikir.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>35</b>
A. Jenis dan Lokasi Penelitian .....	35
B. Pendekatan Penelitian .....	35
C. Populasi dan Sampel .....	36
D. Metode Pengumpulan Data .....	37

E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Validasi dan Realibilitas Instrumen .....	38
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian .....	44
B. Pembahasan.....	86
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>102</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>126</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Uji Validitas Instrumen .....	38
<b>Tabel 3.2</b> Uji Reliabilitas .....	40
<b>Tabel 4.1</b> Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Strategi Belajar sambil Bermain melalui Permainan Kalacang disetiap Indikator .....	45
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	47
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	48
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	49
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	49
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	50
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	51
<b>Tabel 4.8</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	51
<b>Tabel 4.9</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	52
<b>Tabel 4.10</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	53
<b>Tabel 4.11</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	53
<b>Tabel 4.12</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	54
<b>Tabel 4.13</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	55
<b>Tabel 4.14</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	55
<b>Tabel 4.15</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	56
<b>Tabel 4.16</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	57
<b>Tabel 4.17</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	57
<b>Tabel 4.18</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	58
<b>Tabel 4.19</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	59
<b>Tabel 4.20</b> Hasil Kuesioner <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	59
<b>Tabel 4.21</b> Hasil <i>Pretest</i> Nilai Rata-Rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik .....	60
<b>Tabel 4.22</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	61
<b>Tabel 4.23</b> Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Strategi Belajar sambil Bermain melalui Permainan Kalacang disetiap Indikator .....	64
<b>Tabel 4.24</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	66
<b>Tabel 4.25</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	67

<b>Tabel 4.26</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	68
<b>Tabel 4.27</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	68
<b>Tabel 4.28</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	69
<b>Tabel 4.29</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	70
<b>Tabel 4.30</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	70
<b>Tabel 4.31</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	71
<b>Tabel 4.32</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	72
<b>Tabel 4.33</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	72
<b>Tabel 4.34</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	73
<b>Tabel 4.35</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	74
<b>Tabel 4.36</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	74
<b>Tabel 4.37</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	75
<b>Tabel 4.38</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	76
<b>Tabel 4.39</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	76
<b>Tabel 4.40</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	77
<b>Tabel 4.41</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	78
<b>Tabel 4.42</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	78
<b>Tabel 4.43</b> Hasil Kuesioner <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik .....	79
<b>Tabel 4.44</b> Hasil <i>Posttest</i> Nilai Rata-Rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik .....	80
<b>Tabel 4.45</b> Perbandingan Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Penerapan Strategi Belajar Sambil Bermain melalui Permainan Kalacang.....	83
<b>Tabel 4.46</b> Uji Normalitas .....	85
<b>Tabel 4.47</b> Paired Samples Test .....	86

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 4.1</b> Diagram Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan .....	46
<b>Gambar 4.2</b> Diagram Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik Sesudah Penerapan .....	65

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. *Konsonan*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)

ع	' ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamza	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ي	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i

وُ	<i>fathah</i> dan <i>wau</i>	Au	a dan u
----	------------------------------	----	---------

Contoh:

كَيْف : *kaifa*

هُوَ ل : *hau-la*

### 3. *Maddah*

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ ... ئ	<i>fathah</i> dan alif atau <i>yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
ى	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	Ī	a dan garis di atas
وُ	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	Ū	a dan garis di atas

Contoh:

مات : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوت : *yamūtu*

### 4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-aṭfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

## 5. Syaddah (Tasydīd)

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجِينَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعْم : *nu'ima*

عُدُو : *'aduwwun*

Jika huruf *ʿ* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( ِ ) maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : *'Alī* (bukan *'Aliyy* atau *'Aly*)

عَرَبِيٌّ : *'Arabī* (bukan *'Arabiyy* atau *'Araby*)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *alif lam ma'arifah* ( ال ). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof ( ' ) hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta'murūna
النَّوْعُ	: al-nau'
شَيْءٌ	: syai'un
أَمْرٌ	: umirtu

### 8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fī Zilāl al-Qur'ān*  
*Al-Sunnah qabl al-tadwīn*

### 9. *Lafz al-Jalālah (الله)*

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dīnullāh* بِاللَّهِ *billāh*

Adapun *tā'* marbūṭahdi akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz al-Jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmatillāh*

### 10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh

kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi ‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkatamubārakan*

*Syahrū Ramaḍān al-laẓī unẓila fīh al-Qur’ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Abū Naṣr al-Farābī*

*Al-Gazālī*

*Al-Munqiz min al-Ḍalāl*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

*Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd*, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*, *Abū al-WalīdMuḥammad* (bukan: *Rusyd*, *Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu*)

*Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd*, ditulis menjadi: *Abū Zaīd*, *Naṣr Ḥāmid* (bukan: *Zaīd*, *Naṣr ḤāmidAbū*)

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahū wa ta‘ālā</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al-salām</i>
H	=	Hijrah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun

QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3: 4

HR = Hadis Riwayat

Untuk karya ilmiah bahasa Arab, terdapat beberapa singkatan berikut:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه و سلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون نشر
الخ	=	الى اخرهاش\الى اخره
ج	=	جزء

## ABSTRAK

Nama : Salwa Salsabilah  
Nim : 10156121155  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Implementasi Strategi Belajar sambil Bermain melalui Permainan *Kalacang* dalam meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor

---

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan strategi belajar yang monoton dan kurang melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, yaitu *design one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor dengan jumlah populasi 24 peserta didik dan sampel penelitian juga menggunakan seluruh peserta didik kelas V SDN No. 28 Inpres Luaor. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar yang dibagikan sebelum dan sesudah penerapan strategi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* berada dalam kategori sedang dengan nilai mean sebesar 3,0. (2) tingkat motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* mengalami peningkatan dari 3,0 menjadi 3,6 dan berada dalam kategori tinggi. (3) Berdasarkan hasil Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi  $0.001 < 0.05$  yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Kata Kunci: Strategi Belajar sambil Bermain, *Kalacang*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### ***A. Latar Belakang***

Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan pengertian pendidikan dengan sangat jelas bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara<sup>1</sup>.

Pengertian pendidikan sebagaimana tercantum pada Undang-Undang Sisdiknas tersebut menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter moral, dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh. Dalam hal ini, Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai spiritual, etika, dan akhlak mulia yang dapat ditanamkan sejak dini kepada generasi muda.

Pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar kerap mengalami hambatan dalam rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian Noor Biatun di MIN 3 Bantul menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang mana peserta didik dengan tingkat motivasi tinggi cenderung meraih hasil belajar yang lebih baik<sup>2</sup>. Kondisi ini sejalan dengan hasil observasi di kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luor, yang menunjukkan bahwa proses

---

<sup>1</sup> Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional

<sup>2</sup> Noor Biatun, "Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar PAI di MIN 3 Bantul", *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Vol. 5, No. 2, 2020, h. 253.

pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi oleh metode ceramah tanpa variasi strategi pembelajaran lainnya. Situasi tersebut menyebabkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar cenderung rendah, terlihat dari beberapa peserta didik memilih bermain, mengobrol dan tidak fokus selama pembelajaran berlangsung.

Motivasi menurut Santrock merupakan suatu proses yang memberikan dorongan, arah, dan ketekunan dalam perilaku, dengan kata lain, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang memiliki energi, fokus, dan mampu bertahan dalam jangka waktu yang lama<sup>3</sup>. Tanpa motivasi peserta didik akan terhambat belajar dan tidak efektif, seperti halnya penurunan tingkat kefokusannya peserta didik dalam belajar, mudah bosan, sulit memahami materi pelajaran, dan pada akhirnya menyebabkan kegagalan dalam mencapai tujuan belajar.

Motivasi belajar sangat penting karena menjadi kunci utama dalam mencapai potensi terbaik peserta didik. Dengan motivasi tinggi, peserta didik tidak hanya termotivasi untuk memulai belajar, tetapi juga bisa tetap konsisten dan bersemangat saat menghadapi tantangan dalam belajar. Sejalan dengan penelitian Ria Fajrin Rizqy Ana yang menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung mendapatkan nilai yang lebih baik dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran dibandingkan dengan peserta didik yang kurang termotivasi<sup>4</sup>. Dalam surah Al-Insyirah/94:5-6 Allah berfirman:

---

<sup>3</sup> John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Terj. Tri Wibowo, (Ed.2, Cet.2; Jakarta: Kencana, 2008), h..510.

<sup>4</sup> Ria Fajrin Rizqy Ana, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Kendalrejo 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar", *Jurnal Simki Pedagogia*, Vol.4, 2021, h. 89.

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا، إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Terjemahan Bahasa Mandar:

“Jari sitongangna mua’ purai parri’ diang amalomoang. Sitongangna mua’ purai parri’ diang amalomoang.”<sup>5</sup>

Terjemahan:

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”<sup>6</sup>

Ayat di atas mengandung pesan mengenai hubungan antara kesulitan dan kemudahan. Dalam konteks belajar, ayat ini menggambarkan bahwa setiap tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajarann pasti disertai dengan kemudahan. Sebagaimana ditegaskan dalam Tafsir Al-Misbah bahwa dalam celah-celah kesulitan itu terdapat kemudahan-kemudahan, maka peserta didik yang menghadapi tantangan perlu menumbuhkan sikap tekun dan positif, karena setiap kesulitan menyimpan peluang untuk memahami materi dengan lebih baik dan mencapai keberhasilan belajar<sup>7</sup>.

Proses pembelajaran menuntut guru untuk mampu memilih strategi yang tepat serta menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kondusif<sup>8</sup>. Oleh karena itu, peneliti bermaksud menerapkan strategi belajar sambil bermain melalui *kalacang* sebagai alternatif solusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Strategi belajar sambil bermain merupakan teknik pembelajaran yang berlandaskan permainan sehingga dapat membantu meningkatkan potensi dan

---

<sup>5</sup> Idham Khalid Bodi, *Koro’ang Mala’bi’ Al-Qur’an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Balitbang Agama Makassar, 2019), h.1231.

<sup>6</sup> Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur’an Hafalan Mudah*, (Bandung: Cordob -a, 2017), h.596.

<sup>7</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur’an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2005), h.363.

<sup>8</sup> Sobry Sutikno, *Strategi Pembelajaran*, (Cet.1; Indramayu : Penerbit Adab, 2021), h.8.

kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan<sup>9</sup>. Sharples dalam Aras Syazili menyatakan bahwa permainan dapat bermanfaat bagi prestasi akademik, motivasi, dan dinamika kelas<sup>10</sup>.

Permainan *kalacang* merupakan salah satu permainan tradisional. Permainan tradisional seperti *kalacang* di era modern ini mulai luntur akibat perkembangan teknologi yang pesat. Kemunculan permainan *online* semakin membuat permainan *kalacang* terpinggirkan. Oleh karena itu, upaya pelestarian permainan tradisional *kalacang* perlu dilakukan. Salah satu caranya adalah dengan memadukan permainan tradisional *kalacang* ke dalam mata pelajaran, dengan mengintegrasikan permainan *kalacang* ke dalam pembelajaran, peserta didik akan merasa lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran. Fadlillah menyatakan bahwa Plato merupakan seorang filsuf terkemuka yang dikenal sebagai sosok pertama yang menyadari serta memahami pentingnya nilai praktis dari aktivitas bermain, mengemukakan bahwa anak-anak akan lebih mudah memahami konsep aritmetika melalui pendekatan konkret, seperti membagikan apel kepada mereka<sup>11</sup>.

Permainan *kalacang* tidak hanya menyenangkan dan mudah dimainkan, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai edukatif yang relevan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin dan kerja keras dapat ditanamkan melalui interaksi yang terjadi selama permainan berlangsung.

---

<sup>9</sup> Setyo Edy Pranoto, "Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo", *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, Vol. 4, No. 1, 2020, h.27.

<sup>10</sup> Aras Syazili, Muhammad Amin, Sundari, "Pelatihan Penggunaan Platform kahoot Bagi Guru SMP dan SMA di Kota Ternate", *Jurnal Pengabdian Khairun*, Vol 2, No 2, 2023, h.66.

<sup>11</sup> Fadlillah, *Buku Ajar dan Permainan Anak Usia Dini*, (Cet.1; Jakarta: Kencana, 2017), h. 11.

Penelitian Suciati dan Nisa Nurfadillah menunjukkan bahwa permainan tradisional *kalacang* secara efektif menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik sekolah dasar melalui aktivitas bermain yang mengikuti aturan dan prosedur yang sistematis, serta melibatkan interaksi sosial yang sehat dan jujur<sup>12</sup>.

Permainan *kalacang* digunakan tidak hanya sebagai media dalam penyampaian materi tetapi juga bagian dari strategi pembelajaran aktif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Noviyanti Dwi Astuti yang menyatakan bahwa penggunaan permainan *kalacang* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan, karena permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif<sup>13</sup>.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Strategi Belajar sambil Bermain melalui Permainan *Kalacang* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu:

---

<sup>12</sup> Suciati Nur Apriyanti, Nisa Nurfadillah, “Penerapan Permainan Tradisional Congklak untuk Penanaman Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik”, *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 3, 2024, h.147.

<sup>13</sup> Noviyanti Dwi Astuti, *Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Konfigurasi Elektron di SMA/MA*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2022) h.62.

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
3. Apakah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

### C. *Hipotesis*

Hipotesis ialah pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. Kemudian para ahli mengartikan hipotesis sebagai pernyataan tentang hubungan dua variable atau lebih. Dapat diartikan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.<sup>14</sup>

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub>: Tidak ada peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor.

H<sub>1</sub>: Ada peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada

---

<sup>14</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Cet.14; Jakarta: Kencana,2017), h.38.

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD Negeri No.28 Inpres Luaor.

#### **D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan**

##### **1. Definisi operasional**

- a. Strategi belajar sambil bermain adalah strategi yang menggabungkan permainan dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.
- b. Permainan *kalacang* adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan *kalacang* yang memiliki dua baris lubang dan biji *kalacang* sebagai alat permainan.
- c. Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat peserta didik atau seseorang terdorong untuk melakukan kegiatan belajar, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, motivasi belajar peserta didik diukur dengan membagikan kuesioner pretest dan posttest.

##### **2. Ruang lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor.

#### **E. Kajian Pustaka**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian yang membahas tentang implementasi strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*

dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri No.28 Inpres Luaor. Penelitian yang membahas hal serupa bukanlah penelitian yang pertama kali dilakukan, terdapat beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andik Matulesy, Ismawati dan Abdul Muhid, yang melakukan penelitian pada tahun 2022. Dengan judul “Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika peserta didik: *Literature Review*”. Jurnal ini meneliti tentang efek dari permainan *kalacang* dalam meningkatkan kemampuan matematika peserta didik, yang mana matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menakutkan bagi peserta didik. Pada hasil analisis penelitian jurnal ini didapatkan bahwa permainan congklak efektif sebagai sarana pembelajaran matematika dalam semua aspek matematika karena permainan tradisional ini melibatkan kemampuan matematis pemainnya baik dalam penjumlahan, pengurangan maupun perkalian. Adapun persamaan penelitian adalah sama-sama meneliti permainan congklak, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode *literature review*, sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen
2. Penelitian yang dilakukan oleh Adika Hanafia, Wiryanto, Rooselyna Ekawati, dan Hendratno yang merupakan salah satu mahasiswa

Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya, yang melakukan penelitian pada tahun 2021. Dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa”. Pada hasil penelitian ini adalah permainan tradisional congklak hanya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tidak mempengaruhi kepercayaan diri peserta didik. Namun, tingkat keaktifan, keteliban, dan semangat peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional congklak menjadi meningkat drastis dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol. Adapun perbedaan penelitian dapat dilihat dari fokus penelitiannya yakni meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri peserta didik sedangkan peneliti meneliti motivasi belajar peserta didik, serta metode penelitian yang digunakan juga berbeda yang mana peneliti sebelumnya menggunakan metode quasi eksperimen sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif bentuk *pre-experimental design* jenis *one group pretest-posttest design*. Adapun persamaannya adalah sama-sama menerapkan permainan *kalacang*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahyu Kurniasih melakukan penelitian pada tahun 2020, Dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional Congklak dalam Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara” hasil penelitian ini didapatkan bahwa implementasi Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kognitif Anak di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada sudah cukup baik. Upaya yang dilakukan dalam mengembangkan kognitif anak dengan

menggunakan media permainan tradisional congklak mempermudah pendidik dalam menyampaikan ilmu dengan peserta didik, dengan demikian pendidik dapat melihat kemampuan kognitif anak. Adapun persamaan penelitian terletak pada penggunaan permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif, sedangkan perbedaannya terdapat pada focus penelitian, jenjang pendidikan, dan mata pelajaran yang dikaji. Penelitian Rahyu Kurniasih berfokus pada aspek kognitif anak TK, sementara penelitian peneliti menekankan pada peningkatan motivasi belajar peserta didik SD dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
- b. Mengetahui motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
- c. Mengetahui apakah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

### **2. Kegunaan Penelitian**

a. Kegunaan teoretis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi praktisi Pendidikan mengenai strategi pembelajaran yang efektif untuk mendorong motivasi peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi dan memperkaya wawasan tentang permasalahan yang sejenis.

b. Kegunaan praktis

- 1) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam
- 2) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif, khususnya melalui permainan *kalacang*.
- 3) Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan khususnya dalam memanfaatkan permainan *kalacang* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## BAB II

### TINJAUAN TEORETIS

#### A. *Strategi Belajar Sambil Bermain*

##### 1. Pengertian strategi

Strategi berasal dari bahasa Yunani kuno “*strategia*”, yang merupakan gabungan dari dua kata, yakni “*stratos*” yang artinya pasukan, dan “*agein*” yang berarti memimpin. Awalnya, istilah strategi ini merujuk pada kemampuan memimpin pasukan dalam pertempuran. Dalam konteks pembelajaran, strategi diartikan sebagai serangkaian rencana dan tindakan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu<sup>1</sup>.

Rusman dalam Prihantini menyatakan bahwa strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*”, yang menunjukkan bahwa strategi adalah rencana operasional untuk mencapai suatu tujuan<sup>2</sup>. Gerlach dan Ely dalam Asep Syaripudin juga menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan untuk mengomunikasikan isi pembelajaran dalam situasi belajar tertentu, strategi pembelajaran terdiri dari karakteristik, cakupan, dan urutan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik<sup>3</sup>.

Strategi sering diartikan sebagai sebuah kerangka perencanaan yang mengatur proses pembelajaran baik dalam bentuk mata pelajaran, mata kuliah atau modul. Strategi memuat cara yang direncanakan oleh pengembang pembelajaran

---

<sup>1</sup> Jufri AP, Wahyu Kurniati Asri, Misnah Mannahali, *Strategi Pembelajaran: Menggali Pontensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang efektif*, (Cet.1; Yogyakarta: CV Ananta Vidya, 2023), h.42.

<sup>2</sup> Prihantini, *Strategi Pembelajaran SD*, (Cet.1; Jakarta: Bumi Aksara, 2020), h.44.

<sup>3</sup> Asep Syaripudin, *Ragam Strategi Pembelajaran*, (Cet.1; Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2024) h.2.

untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran<sup>4</sup>. Dengan demikian, strategi berperan penting dalam mewujudkan lingkungan belajar yang efektif, yang mana peserta didik dapat berinteraksi dengan materi, mengembangkan keterampilan, dan memperoleh tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Strategi pembelajaran bukanlah sesuatu yang bersifat statis, tetapi lebih sebagai panduan yang memungkinkan pendidik untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang cocok dengan materi pelajaran, karakteristik peserta didik, dan situasi pembelajaran. Dengan memahami peran strategi pembelajaran dan bagaimana strategi tersebut dapat diimplementasikan dengan metode yang sesuai. Pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif bagi peserta didik. Berikut ini jenis-jenis strategi pembelajaran yakni:

a. Strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)

Strategi pembelajaran langsung berfokus pada peran pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Strategi pembelajaran langsung ini termasuk salah satu yang paling sering diterapkan dalam pembelajaran formal. Beberapa poin penting terkait strategi ini adalah:

- 1) Pendidik berperan sebagai sumber informasi utama yang menyampaikan materi kepada peserta didik. Metode yang umum digunakan yakni ceramah, tanya jawab, pengajaran eksplisit, praktik, Latihan dan demonstrasi.

---

<sup>4</sup> Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*,(Cet.4; Jakarta: Kencana,2016),h.232.

2) Strategi ini dinilai efektif ketika tujuan pembelajaran adalah menyampaikan informasi penting atau mengajarkan keterampilan secara sistematis dan bertahap.

b. Strategi pembelajaran tidak langsung (*Indirect Instruction*)

Strategi pembelajaran tidak langsung merupakan strategi yang menekankan peran aktif peserta didik dalam proses belajar. Berbeda dengan strategi pembelajaran langsung, strategi pembelajaran ini fokus pada eksplorasi, penelitian, dan pemahaman mendalam oleh peserta didik. Beberapa aspek penting dari strategi pembelajaran tidak langsung meliputi:

1) Keterlibatan peserta didik

Peserta didik diharapkan terlibat aktif dalam kegiatan seperti observasi, penyelidikan, dan pengambilan kesimpulan berdasarkan data. Hal ini membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

2) Pendidik berperan sebagai fasilitator

Pendidik tidak lagi menjadi sumber informasi utama, melainkan berperan sebagai fasilitator, pendukung, dan sumber referensi. Pendidik membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses inkuiri dan memberikan bimbingan serta umpan balik saat diperlukan.

3) Merancang lingkungan belajar

Pendidik bertugas merancang lingkungan belajar yang mendorong partisipasi aktif peserta didik, termasuk menyediakan sumber daya yang relevan, mengatur kegiatan inkuiri, dan memfasilitasi kolaborasi dalam kelompok

#### 4) Penggunaan sumber daya

Strategi ini mensyaratkan penggunaan berbagai jenis sumber daya, termasuk bahan cetak, sumber daya non-cetak, serta sumber daya manusia. Sumber daya ini membantu peserta didik dalam menjalani proses inkuiri atau eksplorasi materi pembelajaran.

#### c. Strategi pembelajaran interaktif (*Interactive Instruction*)

Strategi ini menekankan interaksi antar peserta didik sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran. Melalui komunikasi, diskusi, dan berbagai ide, serta peserta didik diajak untuk saling belajar dan mengembangkan pemahaman bersama.

#### d. Strategi pembelajaran melalui pengalaman (*Experiential Learning*)

Strategi pembelajaran melalui pengalaman ini mendorong peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung. Dengan terlibat dalam aktivitas praktis yang relevan dengan materi pelajaran, peserta didik tidak hanya memahami teori tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dan motivasi belajar yang lebih dalam.

#### e. Strategi pembelajaran mandiri (*Self-Directed Learning*)

Strategi ini menekankan inisiatif dan kemandirian peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi materi, mengembangkan kreativitas, dan menemukan potensi diri. Pendidik berperan sebagai pendukung yang memfasilitasi proses belajar mandiri<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Hayati, Nurbayani, *Ragam Strategi Pembelajaran*, (Cet.1; Malang : CV Liteasi Nusantara Abadi,2023),h.14-20.

## 2. Pengertian strategi belajar sambil bermain

Belajar sambil bermain merupakan teknik pembelajaran yang berlandaskan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan<sup>6</sup>. Belajar sambil bermain akan menghadiahkan anak kesempatan untuk menguasai, mengulang, mencari, dan mempraktikkan serta menghasilkan berbagai macam pengetahuan. Belajar sambil bermain ini akan menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih menarik, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Kegiatan belajar sambil bermain berjalan tanpa paksaan dan menyenangkan<sup>7</sup>.

Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar sambil bermain merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi anak-anak. Belajar sambil bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengulang, mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Secara keseluruhan, belajar sambil bermain merupakan strategi pembelajaran menyeluruh yang dapat membantu anak untuk berkembang secara optimal di berbagai aspek.

Harjali dalam Ananda Windi Rosarian dan Kurnia mengemukakan bahwa lingkungan merupakan sumber yang signifikan bagi perkembangan peserta didik, secara evolutive, anak-anak dari usia dini hingga masa peralihan cenderung

---

<sup>6</sup> Setyo Edy Pranoto, "Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo", *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, Vol 4, No 1, 2020, h.27.

<sup>7</sup> Siti Aminah dkk, "Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Science and Education Journal*, Vo.1 1, No. 2, 2022, h. 469-470

memilih strategi belajar sambil bermain. Mekanisme pembelajaran ini kemudian terinternalisasi sebagai kebiasaan permanen, karena unsur kesenangan dalam bermain menciptakan penguatan positif dalam proses belajar<sup>8</sup>.

Menurut Veronica dalam Aulia Rakhmah dan Esme Anggeriyane menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang diulang-ulang untuk menciptakan kegembiraan<sup>9</sup>. Dorongan alami ini menjelaskan mengapa hingga kini banyak peserta didik yang lebih memilih bermain daripada belajar. Fenomena ini menjadi tantangan bagi para guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang model, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat membuat suasana kelas menyenangkan, seperti menghubungkan pembelajaran dengan permainan.

Permainan merupakan suatu bentuk aktivitas rekreatif yang bertujuan untuk memberikan kesenangan, mengisi waktu luang, atau sebagai sarana kegiatan yang bersifat ringan. Aktivitas ini dapat dilakukan secara individu maupun bersama-sama. Menurut Erickson. E dalam Ardi Afriansyah dkk menyatakan bahwa permainan dipandang sebagai salah satu bentuk adaptasi diri yang efektif bagi manusia. Khususnya pada anak-anak, aktivitas bermain berperan dalam mengurangi rasa cemas dan membantu mereka dalam menyelesaikan permasalahan. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat melepaskan ketegangan,

---

<sup>8</sup> Ananda Wini Rosarian, Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro, "Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain Teacher's Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method", *Journal of Holistic Mathematics Education*, Vol 3, No 2, 2020, h. 150-151.

<sup>9</sup> Aulia Rakhmah, Esme Anggeriyane, "Educational Play Therapy to Improve the Cognitive Development of Kindergarten Children in the Time of Covid-19", *Prosding Pengembangan Masyarakat Mandiri Berkemajuan Muhammadiyah (Bamara-Mu)*, Vol. 2, No. 1, 2022, h.106.

menghadapi tekanan kehidupan, serta menyalurkan energi fisik maupun emosional yang tersimpan<sup>10</sup>.

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak secara alami tanpa unsur keterpaksaan, beban mental, maupun kekhawatiran tentang hasil akhir. Menurut Al-Ghazali dalam Fadlillah bermain merupakan suatu hal krusial bagi anak, sebab larangan bermain bagi anak berpotensi menghambat perkembangan afektif, mengganggu kemampuan intelektual, serta mengacaukan kestabilan psikis anak<sup>11</sup>. Mutiah dalam Muh. Daud juga memberi pernyataan bahwa bermain merupakan bentuk kegiatan yang penting dalam mendukung proses perkembangan anak secara menyeluruh. Permainan akan optimal manfaatnya ketika dilakukan dengan sukacita, karena setiap aktivitas bermain secara alami berubah menjadi pengalaman belajar. Pada awalnya bermain belum mendapatkan perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena kurangnya pengetahuan dan perhatian terhadap psikologi perkembangan anak<sup>12</sup>. Permainan berfungsi yakni:

- a. Menyampaikan pengetahuan pada anak melalui metode pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas bermain dengan proses belajar
- b. Menstimulasi perkembangan kemampuan kognitif, kreativitas dan keterampilan berbahasa guna membentuk karakter, psikologis, serta nilai-nilai positif

---

<sup>10</sup> Ardi Afriansyah dkk, "Development of Civies Learning Through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game Based Learning Media", *Journal of Insan Mulia Education*, Vol 2, No 1,2024, h. 13.

<sup>11</sup> Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Cet.1; Jakarta: Kencana,2017),h.11.

<sup>12</sup> Muh.Daud, Dian Novita Siswanti, Novita Maulidya Jalal, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*, (Cet. 1, Jakarta : Kencana,2021),h.161

- c. Membangun suasana yang mengundang minat, menjamin rasa nyaman, serta menciptakan pengalaman yang menggembirakan
- d. Memperkuat aktivitas proses belajar anak. Aktivitas bermain memegang peranan krusial dalam menunjang seluruh aspek perkembangan anak mencakup fisik-motorik, linguistik, kognitif, sosial, moral serta emosional.<sup>13</sup>

### **3. Gambaran tentang strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang***

*Kalacang* atau congklak adalah salah satu permainan tradisional. *kalacang* dipandang sebagai bagian dari permainan yang dapat melatih keterampilan. Permainan *kalacang* atau congklak ini memiliki perbedaan nama di setiap daerahnya<sup>14</sup>. Di Sulawesi, misalnya, permainan ini lebih dikenal dengan sebutan *kalacang*. Permainan *kalacang* adalah salah satu permainan tradisional yang dikenal sejak zaman lampau dan diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan ini menggunakan papan memanjang yang memiliki tujuh lubang di masing-masing sisi, serta dua lubang berukuran lebih besar yang terletak di ujung kiri dan kanan sebagai tempat penyimpanan yang disebut lumbang<sup>15</sup>.

Menurut Irsyad dan Aristiyanto dalam Ayu Saputri mengungkapkan bahwa permainan tradisional adalah aset budaya yang memiliki nilai penting dan patut

---

<sup>13</sup> Sera Yuliantini, "Permainan dan bermain di Paud", *Jurnal Primarily*, Vol.2, No.2, 2019, h.204.

<sup>14</sup> Andik Matulesy, Ismawati, Abdul Muhid, "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa : Literature Review", *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 13, No. 1, 2022, h.167-168

<sup>15</sup> Merny Karuniah, Bukman Lian, Rahma Novianti, "Pengaruh Permainan Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di TK Lematang Lestari Muara Enim", *Educatin and Learning Journal*, Vol. 2, No. 6, 2023, h.828

dijaga dan dilestarikan. Melalui pemahaman terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung serta berbagai manfaat yang ditawarkan, upaya pelestarian dapat diarahkan secara strategis agar permainan tradisional tetap hidup dan berfungsi sebagai media pembelajaran serta identitas kultural bagi generasi mendatang<sup>16</sup>.

Permainan *Kalacang* atau congklak diyakini masuk ke Indonesia melalui para pedagang dan penyebar agama dari Kawasan Timur Tengah. Khususnya bangsa Arab. Para Arkeolog dan sejarawan menyakini bahwa permainan ini berasal dari peradaban Timur Tengah dan kemudian menyebar ke wilayah Afrika serta Asia Tenggara, termasuk Indonesia<sup>17</sup>. *Kalacang* bukan semata-mata permainan yang menghibur, melainkan juga memiliki kontribusi positif terhadap tumbuh kembang anak. Melalui aktivitas ini, anak dapat terstimulasi secara kognitif, mengasah kemampuan berpikir, belajar Menyusun strategi dalam pemecahan masalah, memperpanjang rentang perhatian, menumbuhkan sikap sosial, menyeimbangkan emosi, membangun rasa percaya diri serta kompetensi diri, sekaligus melatih keterampilan berhitung secara menyenangkan<sup>18</sup>. Oleh karena itu, penting untuk melestarikan permainan tradisional ini dan mengenalkan kepada generasi muda dengan cara memasukkannya dalam pembelajaran di sekolah.

Permainan *kalacang* juga dikenal dengan sebutan dhakon. berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Rukiyah dalam Himatul Khoirunnisa dan rekan-

---

<sup>16</sup> Ayu Saputri, Putri Alwani, Putri Apriani, "Implementasi Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional Congklak", *Journal of Social Science Research*, Vol. 4, No. 3, 2024, h.10.

<sup>17</sup> Kompas.com, "Sejarah dan Asal Permainan Congklak: Aturan serta Cara Bermain", diakses 10 Mei 2025, <https://regional.kompas.com/read/2022/02/19/161530378/sejarah-dan-asal-permainan-congklak-aturan-serta-cara-bermain>.

<sup>18</sup> Apriyanda dkk, "Pengaruh Olahraga Tradisional Congklak terhadap Perkembangan Psikomotorik dan Kognitif Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Sadewa*, Vol.2, No.4, 2024, h. 208.

rekannya, permainan *kalacang* atau dhakon mengandung nilai-nilai Pendidikan karakter, salah satunya adalah nilai kejujuran. Hal ini tercermin ketika seseorang pemain meletakkan kecik ke dalam lubang milik lawan yang masih berisi, pada kondisi tersebut, lawan tidak mengetahui apakah kecik benar-benar ditambahkan atau tidak, sehingga kejujuran dari pemain sangat diperlukan. Selain itu, permainan ini juga mengasah kesabaran, karena setiap peserta harus menanti giliran bermain dengan tertib. Tidak hanya itu, *kalacang* atau dhakon turut menanamkan nilai kepatuhan terhadap aturan, sebab dalam pelaksanaannya terdapat ketentuan-ketentuan yang harus dipatuhi oleh semua pemain<sup>19</sup>. Permainan *kalacang* bukan sekedar permainan tradisional, tetapi juga alat pembelajaran yang kaya akan nilai-nilai luhur dan karakter islami.

#### **4. Langkah-langkah pelaksanaan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang***

Permainan *kalacang* dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk anak-anak. Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*:

- a. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan.
- b. Peserta didik dari setiap kelompok berhak memilih lubang yang berisi biji *kalacang*. Biji tersebut kemudian ditaburkan ke lubang-lubang *kalacang* (congklak).

---

<sup>19</sup> Himatul Khoirunnisa, Ismatul Khasanah, Ellya Rakhmawati, “Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Usia Dini Melalui Media Congklak”, *Seminar Nasional PAUD*, 2019, h.250.

- c. Permainan dianggap selesai satu putaran ketika biji *kalacang* berhenti di lubang yang kosong
- d. Permainan berlanjut hingga semua anggota kelompok bermain<sup>20</sup>.

### **5. Kelebihan dan kekurangan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang***

Belajar sambil bermain merupakan strategi pembelajaran yang menjadikan aktivitas bermain dalam proses belajar mengajar. strategi pembelajaran ini memanfaatkan kecenderungan alami anak untuk bermain dalam kegiatan belajar, sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan bermakna.

Kelebihan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*:

- a. Ekonomis dan praktis
- b. Belajar sambil bermain membuat anak tidak merasa bosan
- c. Membantu mengembangkan kreativitas anak dalam hal kognisi, emosi dan psikomotorik

Kekurangan Belajar Sambil Bermain melalui permainan *kalacang*:

- a. Sebagian anak tidak semuanya memahami dan tahu tentang konsep permainan ini
- b. Alat dalam congklak ini mudah rusak dan tidak awet<sup>21</sup>.

---

<sup>20</sup> Tiara Fransisca, Della Nanda Melawati, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Permainan Tradisional Congklak", *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, Vol. 1, 2022, h.919.

<sup>21</sup> Andik Matulesy, Ismawati, Abdul Muhid, "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa: Literature Review", *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 13, No. 1, 2022, h.174-175.

## **B. Konsep Motivasi Belajar**

### **1. Pengertian motivasi belajar**

Istilah motivasi berasal dari kata latin *motivum*, sedangkan dalam Bahasa Inggris dikenal sebagai *motivation*, yang memiliki makna sebagai alasan mengapa sesuatu terjadi atau dorongan yang menyebabkan sesuatu bergerak maupun berubah posisi. Motivasi cenderung dikaitkan dengan motif, yaitu dorongan yang muncul dari dalam diri manusia sehingga manusia mampu melakukan sesuatu<sup>22</sup>.

Ahmadi dalam Suharni menyatakan bahwa motif berasal dari Bahasa latin yaitu *movere* yang artinya bergerak. Motif yang diistilahkan sebagai *needs* merupakan dorongan yang telah terarah pada pencapaian suatu tujuan<sup>23</sup>. Motivasi adalah sesuatu yang menghidupkan, mengarahkan dan mempertahankan perilaku, motivasi membuat peserta didik bergerak, menempatkan mereka dalam suatu arah tertentu, dan menjaga mereka agar terus bergerak<sup>24</sup>. Dengan kata lain, motivasi merupakan kekuatan pendorong diri seseorang yang menggerakkan individu untuk bertindak mencapai tujuan. Ketika motivasi belajar peserta didik tinggi, maka peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Sudarwan dalam Clarysya Cahya Firdaus menyatakan bahwa motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang menggerakkan seseorang maupun kelompok untuk

---

<sup>22</sup> Nini Aryani dan Molli Wahyuni, *Belajar dan Pembelajaran Teori Beserta Implikasinya*, (Cet.1; Yogyakarta: Bintang Pusaka Madani,2021),h.65.

<sup>23</sup> Suharni, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 6, No. 1, 2021, h. 175.

<sup>24</sup> Jeanne Ellis Ormrod, *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*, Terj. Amitya Kumara, (Jilid 2; Jakarta: Erlangga, 2008), h.58.

mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang diharapkannya<sup>25</sup>. Motivasi belajar adalah segala bentuk faktor yang dapat mendorong peserta didik atau individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar, tanpa adanya motivasi belajar, peserta didik cenderung tidak akan menjalani proses pembelajaran secara optimal, dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar<sup>26</sup>. Dengan motivasi yang kuat, peserta didik akan lebih mudah mengatasi tantangan dan meraih kesuksesan.

Menurut Sadirman dalam Yuli Supriani dkk bahwa proses pembelajaran akan berhasil apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik. Sebagai pendidik dan sumber inspirasi, guru memiliki peran penting untuk memberikan dorongan dan semangat kepada peserta didik agar mereka termotivasi untuk belajar, sehingga tujuan pembelajaran dan perubahan perilaku yang diharapkan dapat tercapai<sup>27</sup>.

Berdasarkan definisi motivasi belajar dan pentingnya motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu kekuatan atau dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang, yang berfungsi untuk menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar sangat krusial karena tanpa motivasi peserta didik cenderung tidak akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga sulit meraih hasil yang

---

<sup>25</sup> Clarysya Cahya Firdaus, Bunga Gemilang Mauludyana, Karunia Nurulita Purwanti, "Faktor-faktor Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang", *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 2, No. 1, 2020, h. 25-26.

<sup>26</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar* (Cet. 2; Depok: Rajawali Pers, 2019), h. 74-75

<sup>27</sup> Yuli Supriani, Ulfah, Opan Arifudin, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran", *Jurnal Al-Amar*, Vol. 1, No. 1, 2020, h. 5.

optimal. Motivasi yang kuat memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah menghadapi tantangan, tetap fokus, dan mencapai kesuksesan akademis.

## **2. Jenis - jenis motivasi belajar**

Motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis, yakni motivasi ekstrinsik dan motivasi instrinsik:

a. Motivasi ekstrinsik, yakni dorongan untuk melakukan suatu aktivitas yang berasal dari pengaruh luar. Motivasi jenis ini timbul karena adanya intensif atau faktor eksternal yang mempengaruhi peserta didik beberapa unsur yang dapat mempengaruhi motivasi dari luar antara lain:

- 1) Karakteristik tugas
- 2) Intensif
- 3) Perilaku guru
- 4) Pengaturan pembelajaran

b. Motivasi instrinsik, yakni dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan. Sebagai contoh, peserta didik yang mempelajari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam karena memiliki keterarikan pribadi terhadap materi tersebut<sup>28</sup>.

## **3. Teori - teori motivasi belajar**

Motivasi belajar sangat krusial dalam proses belajar karena pendorong utama bagi peserta didik untuk aktif, tekun, dan mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memahami bagaimana motivasi belajar terbentuk dan berkembang,

---

<sup>28</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Cet. 2; Depok: Rajawali Pers, 2019), h. 75.

diperlukan kajian teoritis yang mendalam, Adapun beberapa teori motivasi belajar sebagai berikut:

a. Perspektif behavioral

Motivasi dipandang sebagai dorongan yang berasal dari dalam individu. Dalam pandangan behavioral, motivasi peserta didik dapat dibentuk atau ditingkatkan melalui pengaruh faktor eksternal, seperti pemberian penghargaan atau hadiah, serta penerapan sanksi atau hukuman.

b. Perspektif humanistik

Dalam pandangan humanistik, penekanan diberikan pada pentingnya peserta didik dalam mengembangkan potensi diri serta kebebasan untuk menentukan arah hidup mereka. Pendekatan ini memiliki keterkaitan yang kuat dengan teori Abraham Maslow, yang mengemukakan bahwa pemenuhan kebutuhan dasar harus dilakukan terlebih dahulu sebelum individu dapat memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi. Berdasarkan hierarki kebutuhan Maslow, kebutuhan individu dipenuhi secara bertahap sesuai dengan tingkatan sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan fisiologis, kebutuhan ini merupakan kebutuhan paling mendasar bagi manusia yang harus dipenuhi agar individu dapat mempertahankan kelangsungan hidupnya.
- 2) Kebutuhan rasa aman, kebutuhan ini muncul setelah kebutuhan fisiologis terpenuhi. Kebutuhan ini mencakup perlindungan dari risiko seperti kecelakaan kerja, jaminan atas keberlanjutan pekerjaan, serta jaminan kehidupan di masa tua ketika seseorang sudah tidak lagi aktif bekerja.

- 3) Kebutuhan sosial, jika kebutuhan rasa aman telah terpenuhi, maka kebutuhan yang diperlukan selanjutnya adalah kebutuhan sosial. Kebutuhan ini erat kaitannya dengan interaksi individu dengan lingkungan sekitar, seperti kebutuhan untuk persahabatan, kelompok kerja, supervise yang baik, rekreasi bersama dan sebagainya.
- 4) Kebutuhan penghargaan, kebutuhan ini mencakup hasrat untuk dihormati dan diakui, baik atas prestasi yang diraih, kemampuan serta keahlian yang dimiliki, maupun atas efektivitas dalam menjalankan tugas atau pekerjaan
- 5) Kebutuhan aktualisasi diri, kebutuhan ini berada pada tingkat hierarki kebutuhan Maslow. Kebutuhan ini berkaitan dengan pemanfaatan potensi, kemampuan, serta keahlian yang dimiliki individu secara maksimal dalam rangka mewujudkan jati dirinya. Semakin seseorang mampu mengaktualisasikan dirinya, semakin meningkat pula kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Hal ini didukung oleh kecenderungan individu untuk menikmati tugas-tugas yang menantang serta mendorong pengembangan kompetensi dan keahlian pribadi.

Berdasarkan hierarki tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan dasar merupakan prioritas utama yang harus dipenuhi sebelum individu dapat melanjutkan pada tingkat kebutuhan selanjutnya. Dengan kata lain, pemenuhan kebutuhan dasar menjadi pendorong bagi seseorang untuk mengaktualisasikan kebutuhan berikutnya.

c. Perspektif kognitif

Dalam perspektif ini, cara berpikir peserta didik menjadi fokus utama dalam membentuk motivasi yang selanjutnya akan memunculkan ketertarikan yang tinggi. Ketertarikan inilah yang akan melahirkan gagasan-gagasan yang kemudian menjadi dorongan dari dalam diri mereka sendiri untuk meraih sesuatu. Selain menjadi motivasi dari dalam, minat juga akan membentuk atribusi atau persepsi terhadap makna dari keberhasilan dan kegagalan. Atribusi tersebut juga berperan sebagai faktor unik dalam meraih pencapaian. Di samping itu, muncul pula keyakinan bahwa mereka mampu mengendalikan lingkungan secara optimal. Perspektif kognitif juga menyoroti pentingnya penetapan tujuan, penyusunan rencana, serta pemantauan terhadap perkembangan dalam mencapai tujuan tersebut

d. Perspektif sosial

Pada masa usia dini, Sebagian besar dorongan motivasi yang muncul cenderung dipengaruhi oleh tindakan mereka sendiri maupun oleh perilaku orang-orang di sekitarnya. Seiring bertambahnya pengalaman, peserta didik mulai membangun keyakinan akan kemampuan mereka. Sebagian besar motivasi yang awalnya bergantung pada konsekuensi eksternal, lambat laun berubah menjadi motivasi yang bersumber dari diri sendiri (*self - regulating*).

Dalam berinteraksi atau memenuhi kebutuhan afiliasi, peserta didik membutuhkan pembentukan, pemeliharaan, dan pemulihan hubungan personal yang hangat dan akrab. Kebutuhan ini terlihat ketika peserta didik menghabiskan waktu dengan teman, keterikatan dengan orang tua, atau berusaha menjalin hubungan baik dengan guru. Peserta didik yang mendapatkan dukungan dan

perhatian cenderung memiliki sikap akademik yang positif dan lebih bersemangat untuk bersekolah<sup>29</sup>.

#### **4. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar**

Suralaga dalam La Ode Abdul Wahid menjabarkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar di antaranya yakni:

##### **a. Cita-cita atau aspirasi**

Cita-cita atau aspirasi merupakan sasaran yang ingin diraih oleh seseorang. Penetapan sasaran ini bersifat individual dan tidak selalu seragam antar peserta didik. Tujuan tersebut biasanya ditentukan melalui suatu aktivitas yang memiliki nilai dan makna bagi individu yang bersangkutan. Aspirasi dapat bersifat positif, yakni keinginan yang diarahkan untuk meraih keberhasilan, maupun bersifat negatif, yaitu dorongan yang muncul untuk menghindari kegagalan. Tingkat aspirasi yang dimiliki seseorang menentukan tingkat motivasi yang pada akhirnya berpengaruh terhadap pencapaian kesuksesan.

##### **b. Kemampuan belajar**

Belajar membutuhkan beberapa kemampuan, seperti kemampuan mengamati, mengingat, berpikir, dan berimajinasi. Semakin baik seseorang dalam mengamati sesuatu, semakin jelas pula pemahaman yang didapat. Ini membuat lebih mudah untuk mengingat, menciptakan, mengolah informasi, sehingga bisa menemukan hal-hal baru. Ketika sering meraih keberhasilan dalam belajar, seseorang akan merasa lebih termotivasi dan menikmati proses belajarnya.

---

<sup>29</sup> Nini Aryani dan Molli Wahyuni, *Belajar dan Pembelajaran Teori Beserta Implikasinya*, (Cet.1; Yogyakarta: Bintang Pusaka Madani,2021),h.67-70.

c. Kondisi peserta didik

Peserta didik merupakan individu yang memiliki kesatuan antara aspek fisik dan psikis, sehingga kondisi dapat memengaruhi tingkat motivasi dalam belajar. Sebagai ilustrasi, apabila peserta didik sedang mengalami gangguan kesehatan atau tekanan emosional, maka motivasi belajarnya cenderung akan mengalami penurunan.

d. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merujuk pada berbagai elemen eksternal yang berasal dari luar diri individu, termasuk masyarakat di sekitarnya. Lingkungan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi peserta didik. Sebagai contoh, jika fasilitas sekolah tidak memadai, hal ini dapat menyebabkan penurunan motivasi peserta didik. Selain itu, apabila dukungan dari orang-orang terdekat, seperti keluarga atau teman, kurang diberikan terhadap kegiatan pembelajaran peserta didik, maka motivasi mereka untuk belajar juga akan berkurang.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran merujuk pada berbagai komponen yang keberadaannya dalam proses pembelajaran tidak bersifat tetap. Beberapa elemen ini dapat menunjukkan kekuatan atau kelemahan yang bervariasi, bahkan terkadang dapat menghilang sama sekali, terutama yang terkait dengan kondisi yang bersifat situasional.

f. Upaya guru membelajarkan peserta didik

Upaya yang dimaksud di sini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri untuk mengelola proses pembelajaran peserta didik, mulai dari penguasaan materi,

metode penyampaian, cara menarik perhatian peserta didik, hingga evaluasi hasil belajar peserta didik<sup>30</sup>.

### **5. Indikator motivasi belajar**

Menurut Hamzah B. Uno, ada enam indikator yang menunjukkan bahwa seorang peserta didik memiliki motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan masa depan
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang peserta didik dapat belajar dengan baik<sup>31</sup>.

Sardiman dalam La Ode Abdul Wahid menjabarkan indikator dari motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas. Artinya peserta didik dapat bekerja secara terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- b. Ulet menghadapi kesulitan. Peserta didik tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Peserta didik bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.

---

<sup>30</sup> La Ode Abdul Wahid, *Belajar dan Pembelajaran*, (Cet.1; Yogyakarta : Bintang Semesta Media,2023),h.144-146.

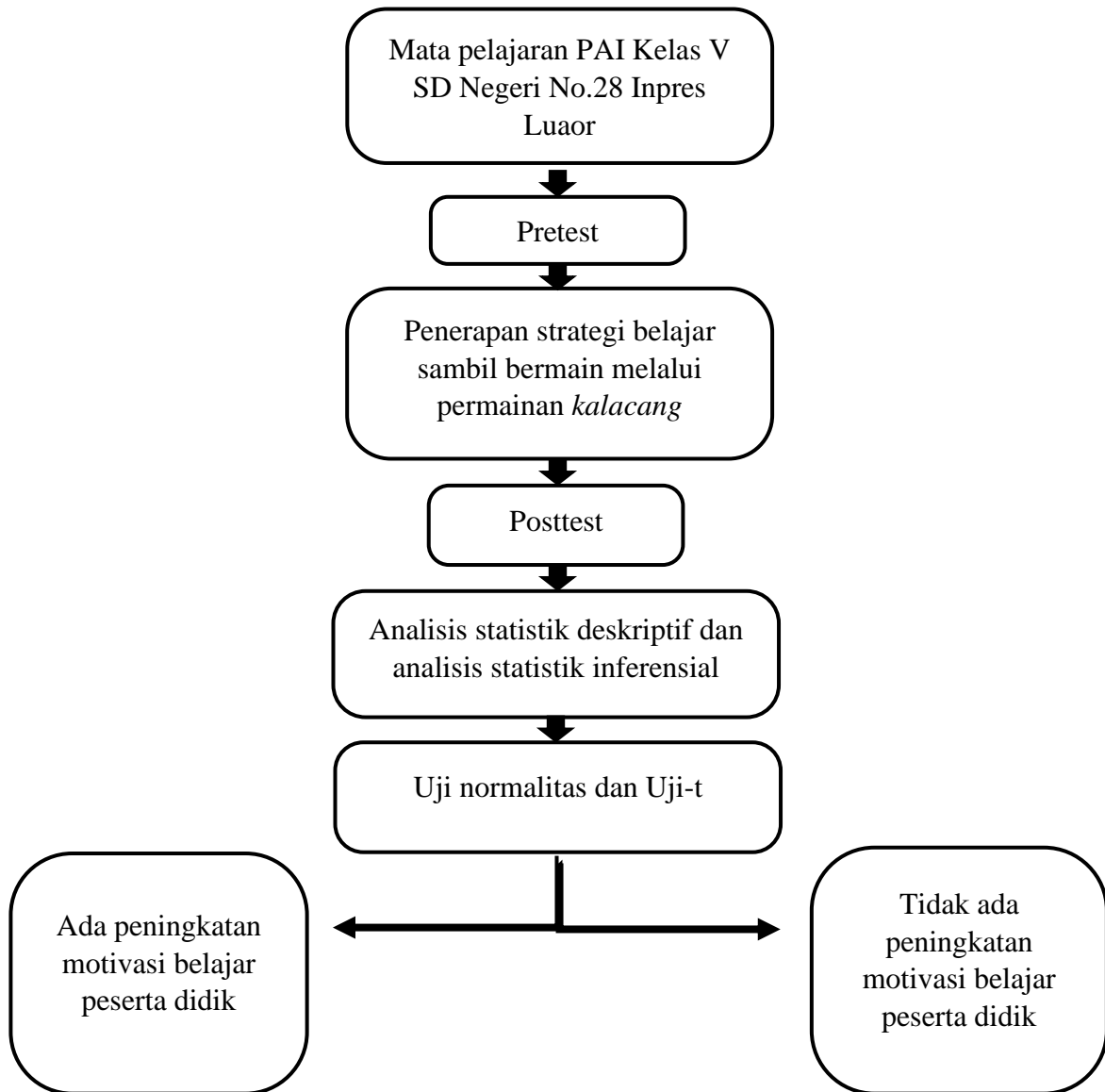
<sup>31</sup> Hikmah dkk, “Aktifitas Belajar dan Motivasi Belajar: Apakah Efektif dalam Mengembangkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, Vol.7, No.2, 2022, h.344-345.

- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. Misalnya berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi seperti masalah ekonomi, sosial, atau kesulitan belajar yang sedang dihadapinya
- d. Lebih senang bekerja mandiri. Artinya tanpa harus disuruh pun, seseorang akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis. Seseorang yang termotivasi biasanya kurang suka dengan hal yang berulang-ulang begitu saja karena biasanya lebih kreatif dan menginginkan sesuatu yang lebih efektif.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya. Jika sudah yakin akan suatu hal seseorang yang termotivasi lebih cenderung mampu mempertahankan pendapatnya tanpa memaksakan melainkan melalui alasan logis yang telah seseorang pikirkan
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya. Artinya individu percaya dengan apa yang dikerjakannya
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Seseorang yang telah termotivasi justru akan suka dan senang bahkan ketika diharuskan belajar dan mengerjakan soal-soal yang sulit sekalipun<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> La Ode Abdul Wahid, *Belajar dan Pembelajaran*, h.163-164.

### C. Kerangka Berpikir



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Lokasi Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif<sup>1</sup>. Penelitian eksperimen ialah jenis penelitian yang paling tepat dan teliti dalam mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dibandingkan dengan jenis penelitian lainnya. Hal ini disebabkan oleh kemampuan peneliti untuk mengontrol variabel bebas, baik sebelum penelitian maupun selama proses penelitian berlangsung<sup>2</sup>.

##### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri No.28 Inpres Luaor. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah kec. Pamboang, kab. Majene, Sulawesi Barat.

#### **B. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini memakai pendekatan eksperimen dengan bentuk *pre-experimental design* jenis *one group pretest-posttest*. *Pre-experimental design* adalah desain yang digunakan ketika kendala praktis atau keterbatasan penelitian menghalangi penerapan eksperimen yang sebenarnya, dalam desain ini, perlakuan variabel bebas diberikan kepada subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Cet.4, Depok : Rajawali Pers,2020),h.138.

<sup>2</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Cet.6, Jakarta : Kencana, 2021),h.77.

<sup>3</sup> Erna Kusumawati, *Metodologi Penelitian Langkah-langkah Metodologi Penelitian yang Sistematis*,(Cet.1; Kalimantan Tengah: PT. Asadel Liamsindo Teknologi,2023),h.216.

Jenis one grup *pretest* and *posttest* design ini diterapkan pada satu kelompok peserta didik tanpa melibatkan kelompok kontrol atau kelompok pembanding. Desain ini dipilih untuk memberikan *pretest* guna mengetahui kondisi awal sebelum penerapan strategi pembelajaran, selanjutnya diberikan *posttest* guna mengevaluasi kondisi peserta didik setelah pelaksanaan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*<sup>4</sup>.

### **C. Populasi dan Sampel**

#### **a. Populasi**

Populasi adalah seluruh elemen yang menjadi cakupan generalisasi, dalam sebuah penelitian, yang mana elemen populasi terdiri dari semua subjek yang akan diukur dan menjadi unit analisis dalam penelitian<sup>5</sup>. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri No.28 Inpres Luaor.

#### **b. Sampel**

Sampel adalah suatu kelompok yang lebih kecil atau bagian dari populasi secara keseluruhan<sup>6</sup>. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V sebanyak 24 orang. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampel jenuh merupakan sampel yang apabila ditambah jumlahnya, tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh<sup>7</sup>.

---

<sup>4</sup> Slamet Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Tehnik, Pendidikan dan Ekperimen*, (Cet.1; Sleman: Yogyakarta, 2020), h.12.

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Ed.2, Cet.5; Bandung: Alfabet, 2023),h.126.

<sup>6</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Cet.6, Jakarta: Kencana,2020), h.229.

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,h.133.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pernyataan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang diteliti<sup>8</sup>. Tujuan penyebaran kuesioner kepada subjek adalah untuk mendapatkan informasi mengenai apakah motivasi belajar peserta didik meningkat sebelum dan sesudah diterapkannya strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* dan bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner). Penggunaan angket ini diperlukan agar dapat mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*. Lembar kuesioner berbentuk *checklist* yang berisi 20 pernyataan dengan menggunakan skala likert.

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan tanggapan seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial<sup>9</sup>. Skala likert menghilangkan kebutuhan akan *judges* seperti pada skala Thurstone, dengan cara meminta responden untuk mengisi skala sikapnya dalam menentukan pendapatnya pada suatu kontinum sikap mulai dari: sangat setuju, setuju, tidak tahu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Apabila pernyataan bersifat positif, maka diberi bobot, sangat setuju = 5, setuju = 4, tidak tahu = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju =

---

<sup>8</sup> Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Cet.17, Jakarta : Bumi Aksara,2021),h.76.

<sup>9</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet.1, Jakarta: Kencana,2016),h.100.

1, sebaliknya untuk pernyataan yang bersifat negatif diberi bobot, sangat setuju=1, setuju=2, tidak tahu=3, tidak setuju=4, sangat tidak setuju =5<sup>10</sup>.

## F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Validitas

Validitas instrumen dapat ditentukan melalui pengujian validitas sebelum instrument tersebut diberikan kepada peserta didik yang menjadi sampel atau responden penelitian. Jika instrument telah dinyatakan valid, maka instrument tersebut sudah layak digunakan. Salah satu teknik yang digunakan untuk mengukur validitas data adalah Teknik korelasi *product moment*, yaitu metode validasi langsung yang dilakukan oleh ahli untuk memastikan keakuratan data<sup>11</sup>.

**Tabel 3. 1 Uji Validitas**

No	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
1	,438	0,404	Valid
2	,543	0,404	Valid
3	,754	0,404	Valid
4	,544	0,404	Valid
5	,577	0,404	Valid
6	,503	0,404	Valid
7	,730	0,404	Valid
8	,640	0,404	Valid
9	,653	0,404	Valid
10	,736	0,404	Valid
11	,495	0,404	Valid

<sup>10</sup> Rukaesih A. Maolani,Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Ed.1,Cet.2, Jakarta : Rajawali Pers,2016),h.122-123.

<sup>11</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Cet.6, Jakarta : Kencana, 2021),h.239.

12	,496	0,404	Valid
13	,679	0,404	Valid
14	,602	0,404	Valid
15	,541	0,404	Valid
16	,704	0,404	Valid
17	,786	0,404	Valid
18	,733	0,404	Valid
19	,629	0,404	Valid
20	,764	0.404	Valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengolahan data dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 27 menunjukkan bahwa dari 20 item pernyataan valid. Pernyataan valid tersebut yang akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrument penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda<sup>12</sup>. Para ahli menentukan nilai indeks pengujian reliabilitas *Cronbach Alpha* adalah sebagai berikut:

- 0 : Tidak memiliki reliabilitas (*no realibility*)
- >0.70 : Reliabilitas yang dapat diterima (*acceptable reliability*)
- >0.80 : Reliabilitas yang baik (*good reliability*)
- 0.90 : Reliabilitas yang sangat baik (*excellent reliability*)

---

<sup>12</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, h.242

1 : Reliabilitas sempurna (*perfect reliability*)<sup>13</sup>.

**Tabel 3. 2 Uji Reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.918	20

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa di peroleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,918. Artinya nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,404 dan item dinyatakan reliabel.

### **G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Langkah-langkah analisis data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan jenis statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau menyajikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bertujuan untuk menarik kesimpulan atau generalisasi yang bersifat umum<sup>14</sup>. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil skor nilai berdasarkan skala likert penyebaran kuesioner motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penyajian data yang dilakukan yakni dengan mencari *mean* atau rata-rata, frekuensi atau persentase dan pengkategorisasian, kemudian mendeskripsikan hasil nilai peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan strategi belajar sambil bermain

<sup>13</sup> Dyah Budiastuti, Agustinus Bandur, *Validitas and Relibilitas Penelitian: Analisis dengan Nvivo, SPSS dan Amos*, (Jakarta: Mitrawacana Media, 2018), h.211.

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Cet.2; Bandung: Alfabeta, 2020), h.206.

melalui permainan *kalacang*. Penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 27. Meskipun analisis dilakukan menggunakan SPSS, namun untuk menetapkan kategorisasi tingkat motivasi belajar peserta didik, digunakan kategorisasi berdasarkan widyoko dalam artikel Hestu Riski Mahanani yang juga menggunakan skala lima dengan rumus kelayakan kuesioner yaitu sebagai berikut:

$$\text{Kategorisasi} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kategori}}$$

$$\frac{5 - 1}{5} = \frac{4}{5} = 0,8$$

$$1 + 0,8 = 1,8$$

$$1,8 + 0,8 = 2,6$$

$$2,6 + 0,8 = 3,4$$

$$3,4 + 0,8 = 4,2$$

$$4,2 + 0,8 = 5$$

- a. Sangat Rendah : 1 – 1,8
- b. Rendah : 1,9 – 2,6
- c. Sedang : 2,7 – 3,4
- d. Tinggi : 3,5- 4,2
- e. Sangat tinggi : 4,3 – 5.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Hestu Riski Mahanani, “Survei Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SD Kanisius Wirobrajan Selama Masa Pandemi”, *Artikel Universitas Sanata Dharma* , 2022, h.13.

## 2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk mengolah data dari sampel dan hasil analisis tersebut digeneralisasikan kepada populasi. Oleh sebab itu, statistik ini kerap disebut juga statistik induktif atau statistik probabilitas<sup>16</sup>.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang digunakan untuk menentukan apakah suatu data memiliki distribusi normal atau tidak.<sup>17</sup> Pengujian ini dilakukan pada data hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari hasil kuesioner yang diberikan selama proses belajar pada mata pelajaran Pendidikan agama islam.

Pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS dengan analisis Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Nilai sig.  $> 0,05$ , diterima, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.
- 2) Nilai sig  $< 0,05$ ; ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dibedakan atas dua kelompok, yakni menguji hubungan dan menguji perbedaan. Menguji hubungan dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan atau keterkaitan, dari naik turunnya variasi nilai antara dua variabel<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> Rukaesih A. Maolani, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Cet. 2; Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 155.

<sup>17</sup> Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Depok: Rajawali Pers, 2018), h. 76.

<sup>18</sup> Djaali, *Metodologi Penelitian kuantitatif*, (Cet 1; Jakarta: Bumi Aksara, 2020), h. 113.

Dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang berarti pada penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test*, yaitu uji statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua skor dari kelompok yang sama pada dua waktu berbeda. Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 27 untuk memudahkan dalam mencari hasil.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### ***A. Hasil Penelitian***

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh strategi belajar sambil bermain melalui permainan kalacang terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini difokuskan pada satu kelas, yakni kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor, yang berjumlah 24 orang peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Sardiman. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 27.

#### **1. Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Strategi Belajar Sambil Bermain melalui Permainan *Kalacang* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor**

Berdasarkan hasil angket *pretest* motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diberikan kepada responden dengan jumlah 24 orang peserta didik kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor, dengan menyebarkan angket yang terdiri dari 20 pernyataan dari 8 indikator. Data hasil angket tersebut kemudian dihitung rata-rata perindikator untuk mengetahui gambaran tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*.

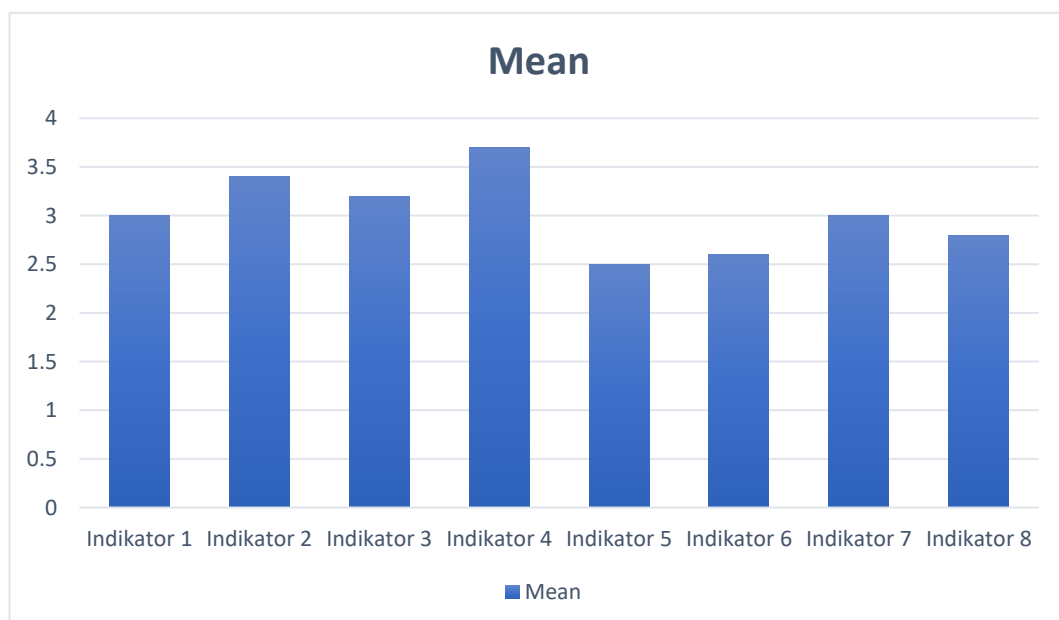
**Tabel 4. 1 Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Strategi Belajar sambil Bermain melalui Permainan Kalacang disetiap Indikator**

No	Indikator	Mean	Kategori
1	Tekun menghadapi tugas	3.0	Sedang
2	Ulet menghadapi kesulitan	3.4	Sedang
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	3.2	Sedang
4	Lebih senang bekerja mandiri	3.7	Tinggi
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis	2.5	Rendah
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	2.6	Rendah
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya	3.0	Sedang
8	Senang mencari dan memecahkan soal-soal	2.8	Rendah
Jumlah		3.0	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* masih tergolong sedang dengan rata-rata sebesar 3,0. Indikator dengan nilai rata-rata tertinggi yakni “lebih senang bekerja mandiri” dengan skor 3,7 berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kecenderungan mandiri dalam menyelesaikan tugas.

Sementara itu, indikator dengan nilai rata-rata terendah yakni “cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis” dengan skor 2,5 berada dalam kategori rendah. Hal ini memperlihatkan bahwa peserta didik cenderung kurang memiliki ketekunan dalam menghadapi aktivitas yang monoton.

Secara umum, hasil pretest ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* masih berada pada kategori sedang, sehingga diperlukan adanya penerapan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun deskripsi motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*, lebih jelas disajikan dalam bentuk diagram berikut:



**Gambar 4.1** Diagram Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada indikator 1 tentang “tekun menghadapi tugas” diperoleh persentase sebesar 3,0, indikator 2 “ulet menghadapi kesulitan” diperoleh persentase sebesar 3,4, indikator 3 “menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah” diperoleh persentase sebesar 3,2, indikator 4 “lebih senang bekerja mandiri” diperoleh persentase sebesar 3,7, indikator 5 “cepat bosan pada tugas-tugas rutin

atau hal-hal yang bersifat mekanis” diperoleh persentase sebesar 2,5, indikator 6 “dapat mempertahankan pendapatnya” diperoleh persentase sebesar 2,6, indikator 7 “tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya” diperoleh persentase sebesar 3,0, dan indikator 8 “senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal” diperoleh persentase sebesar 2,8.

Selanjutnya berikut ini adalah hasil pengolahan data kuesioner motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor yang berjumlah 24 orang, dengan pengolahan data analisis statistic deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 27

a. Tekun menghadapi tugas

Berikut tabel rincian persentase hasil angket kelas V sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* dengan pengolahan data analisis statistik deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 27.

**Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas yang sulit			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	1	4.2	4.2
Tidak setuju	4	16.7	16.7
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Setuju	14	58.3	58.3
Sangat setuju	3	12.5	12.5
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.2, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 peserta didik, sebesar 12,5% yang menjawab sangat setuju (SS), 58,3% yang menjawab

setuju (S), 8,3% menjawab tidak tahu (T), 16,7% menjawab tidak setuju (TS), dan 4,2% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat tidak setuju.

**Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Jika capek, saya langsung berhenti belajar meskipun tugas belum selesai			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid percent</i>
Sangat setuju	11	45.8	45.8
Setuju	3	12.5	12.5
Tidak tahu	0	0	0
Tidak setuju	8	33.3	33.3
Sangat tidak setuju	2	8.3	8.3
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 peserta didik, sebesar 45,8% yang menjawab sangat setuju (SS), 12,5% yang menjawab setuju (S), 0% yang menjawab tidak tahu (T), 33,3% menjawab tidak setuju (TS), dan 8,3% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan paling sedikit persentase yang dijawab oleh peserta didik.

b. Ulet menghadapi kesulitan

**Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saat nilai jelek, saya berusaha lebih giat belajar			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	2	8.3	8.3
Tidak setuju	4	16.7	16.7

Tidak tahu	2	8.3	8.3
Setuju	7	29.2	29.2
Sangat setuju	9	37.5	37.5
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.4, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 peserta didik, sebesar 37,5% menjawab sangat setuju (SS), 29,2% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 16,7% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 8,3% yang menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu dan sangat tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya berusaha mencari bantuan jika kesulitan memahami pelajaran			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	1	4.2	4.2
Tidak setuju	5	20.8	20.8
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Setuju	10	41.7	41.7
Sangat setuju	6	25.0	25.0
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.5, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 peserta didik, sebesar 25,0% menjawab sangat setuju (SS), 41,7% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 20,8% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase

yang dijawab sedangkan jawaban sangat setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Jika gagal, saya malas mencoba lagi			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	3	12.5	12.5
Setuju	6	25.0	25.0
Tidak tahu	4	16.7	16.7
Tidak setuju	7	29.2	29.2
Sangat tidak setuju	4	16.7	16.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.6, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 peserta didik, sebesar 12,5% yang menjawab sangat setuju (SS), 25% yang menjawab setuju (S), 16,7% yang menjawab tidak tahu (T), 29,2% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 16,7% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi persentase dan tidak tahu serta sangat setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah

**Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya berani bertanya ke guru jika tidak paham			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	5	20.8	20.8
Tidak setuju	1	4.2	4.2
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Setuju	5	20.8	20.8
Sangat setuju	11	45.8	45.8

Total	24	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Berdasarkan tabel 4.7, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 45,8% menjawab sangat setuju (SS), 20,8% yang menjawab setuju (S), 8,3% menjawab tidak tahu, 4,2% yang menjawab tidak setuju (TS), 20,8% yang menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase oleh peserta didik.

**Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya tidak suka belajar jika pelajarannya susah			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	7	29.2	29.2
Setuju	5	20.8	20.8
Tidak tahu	3	12.5	12.5
Tidak setuju	5	20.8	20.8
Sangat tidak setuju	4	16.7	16.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.8, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 29,2% yang menjawab sangat setuju (SS), 20,8% yang menjawab setuju (S), 12,5% yang menjawab tidak tahu (T), 20,8% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 16,7% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

## d. Lebih senang bekerja mandiri

**Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya belajar sendiri untuk persiapan ulangan			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	8	33.3	33.3
Tidak setuju	4	16.7	16.7
Tidak tahu	1	4.2	4.2
Setuju	1	4.2	4.2
Sangat setuju	10	41.7	41.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.9, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 41,7% menjawab sangat setuju (SS), 4,2% yang menjawab setuju (S), 4,2% yang menjawab tidak tahu (T), 16,7% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 33,3% yang menjawab sangat tidak setuju (STS), Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban setuju dan tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya mengerjakan PR tanpa disuruh orang tua			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	0	0	0
Tidak setuju	2	8.3	8.3
Tidak tahu	0	0	0
Setuju	7	29.2	29.2
Sangat setuju	15	62.5	62.5
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.10, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 62,5% yang menjawab sangat setuju (SS), 29,2% yang menjawab setuju (S), 0% yang menjawab tidak tahu (T), 8,3% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 0% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat tidak setuju dan tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 11 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya mengerjakan PR tanpa disuruh orang tua			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	2	8.3	8.3
Setuju	3	12.5	12.5
Tidak tahu	3	12.5	12.5
Tidak setuju	6	25.0	25.0
Sangat tidak setuju	10	41.7	41.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.11, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 8,3% yang menjawab sangat setuju (SS), 12,5% yang menjawab setuju (S), 12,5% yang menjawab tidak tahu (T), 25% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 41,7% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis

**Tabel 4. 12 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya lebih bersemangat belajar dengan permainan dari pada hanya mencatat			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	3	12.5	12.5
Tidak setuju	3	12.5	12.5
Tidak tahu	4	16.7	16.7
Setuju	8	33.3	33.3
Sangat setuju	6	25.0	25.0
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.12, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 25% menjawab sangat setuju (SS), 33,3% yang menjawab setuju (S), 16,7% yang menjawab tidak tahu (T), 12,5% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 12,5% yang menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat tidak setuju dan tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 13 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya senang ketika semua pelajaran diajarkan dengan cara yang sama			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	12	50.0	50.0
Setuju	8	33.3	33.3
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Tidak setuju	0	0	0
Sangat tidak setuju	2	8.3	8.3
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.13, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 50% yang menjawab sangat setuju (SS), 33,3% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 0% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 8,3% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu dan sangat tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 14 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya malas jika disuruh menulis banyak			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	12	50.0	50.0
Setuju	4	16.7	16.7
Tidak tahu	3	12.5	12.5
Tidak setuju	1	4.2	4.2
Sangat tidak setuju	4	16.7	16.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.14, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 50% yang menjawab sangat setuju (SS), 16,7% yang menjawab setuju (S), 12,5% yang menjawab tidak tahu (T), 4,2% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 16,7% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

- f. Dapat mempertahankan pendapatnya

**Tabel 4. 15 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya tidak mengubah jawaban hanya karena teman bilang salah			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	4	16.7	16.7
Tidak setuju	7	29.2	29.2
Tidak tahu	1	4.2	4.2
Setuju	5	20.8	20.8
Sangat setuju	7	29.2	29.2
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.15, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 29,2% menjawab sangat setuju (SS), 20,8% yang menjawab setuju (S), 4,2% yang menjawab tidak tahu (T), 29,2% yang menjawab tidak setuju (TS) dan 16,7% yang menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 16 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya takut berbeda pendapat dengan guru			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	11	45.8	45.8
Setuju	5	20.8	20.8
Tidak tahu	3	12,5	12,5
Tidak setuju	5	20.8	20.8
Sangat tidak setuju	0	0	0
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.16, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 45,8% yang menjawab sangat setuju (SS), 20,8% yang menjawab setuju (S), 12,5% yang menjawab tidak tahu (T), 20,8% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 0% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

g. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakininya

**Tabel 4. 17 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya cepat menyerah jika ada yang bilang saya tidak bisa			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	7	29.2	29.2
Setuju	3	12.5	12.5
Tidak tahu	1	4.2	4.2
Tidak setuju	9	37.5	37.5
Sangat tidak setuju	4	16.7	16.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.17, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 29,2% yang menjawab sangat setuju (SS), 12,5% yang menjawab setuju (S), 4,2% yang menjawab tidak tahu (T), 37,5% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 16,7% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 18 Hasil kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya tidak mudah menyerah meskipun soal susah			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	6	25.0	25.0
Tidak setuju	5	20.8	20.8
Tidak tahu	0	0	0
Setuju	8	33.3	33.3
Sangat setuju	5	20.8	20.8
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.18, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 20,8% menjawab sangat setuju (SS), 33,3% yang menjawab setuju (S), 0% yang menjawab tidak tahu (T), 20,8% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 25,0% yang menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangata tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

**Tabel 4. 19 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya senang mengerjakan soal-soal PAI yang menantang			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	5	20.8	20.8
Tidak setuju	5	20.8	20.8
Tidak tahu	3	12.5	12.5
Setuju	6	25.0	25.0
Sangat setuju	5	20.8	20.8
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.19, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 20,8% menjawab sangat setuju (SS), 25% yang menjawab setuju (S), 12,5% yang menjawab tidak tahu (T), 20,8% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 20,8% yang menjawab sangat tidak setuju (STS), Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 20 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya tidak suka mengerjakan soal-soal PAI yang susah			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	6	25.0	25.0
Setuju	8	33.3	33.3
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Tidak setuju	6	25.0	25.0
Sangat tidak setuju	2	8.3	8.3
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.20, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat setuju (SS), 33,3% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 25% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 8,3% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu dan sangat tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 21 Hasil Kuesioner Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya malas jika harus mencari jawaban sendiri			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	6	25.0	25.0
Setuju	6	25.0	25.0
Tidak tahu	0	0	0
Tidak setuju	8	33.3	33.3
Sangat tidak setuju	4	16.7	16.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.21, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat setuju (SS), 25% yang menjawab setuju (S), 0% yang menjawab tidak tahu (T), 33,3% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 16,7% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Berikut ini adalah tabel hasil analisis statistik deskriptif pretest motivasi belajar peserta didik dengan nilai minimum, maximum, mean dan standar deviasi.

**Tabel 4. 22 Hasil Pretest Nilai Rata-Rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik**

Statistik Deskriptif					
	<b>N</b>	<b>Mini mum</b>	<b>Maxi mum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
Saya tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas yang sulit	24	1	5	3.58	1.06
Jika capek, saya langsung berhenti belajar meskipun tugas belum selesai	24	1	5	2.46	1.56

Saat nilai jelek, saya berusaha lebih giat belajar	24	1	5	3.71	1.367
Saya berusaha mencari bantuan jika kesulitan memahami pelajaran	24	1	5	3.63	1.209
Jika gagal, saya malas mencoba lagi	24	1	5	3.13	1.329
Saya berani bertanya ke guru jika tidak paham	24	1	5	3.67	1.606
Saya tidak suka belajar jika pelajarannya susah	24	1	5	2.75	1.511
Saya belajar sendiri untuk persiapan ulangan	24	1	5	3.04	1.829
Saya mengerjakan PR tanpa disuruh orang tua	24	2	5	4.46	0.884
Saya lebih suka mencontek teman dari pada berusaha sendiri	24	1	5	3.79	1.351
Saya lebih bersemangat belajar dengan permainan dari pada hanya mencatat	24	1	5	3.46	1.351
Saya senang ketika semua pelajaran diajarkan dengan cara yang sama	24	1	5	1.83	1.167
Saya malas jika disuruh menulis banyak	24	1	5	2.21	1.532
Saya tidak mengubah jawaban hanya karena teman bilang salah	24	1	5	3.17	1.551
Saya takut berbeda pendapat dengan guru	24	1	4	2.08	1.213
Saya cepat menyerah jika ada yang bilang saya tidak bisa	24	1	5	3.00	1.56
Saya tidak mudah menyerah jika ada yang bilang saya tidak bisa	24	1	5	3.04	1.574

Saya senang mengerjakan soal-soal PAI yang menantang	24	1	5	3.04	1.488
Saya tidak suka mengerjakan soal-soal PAI yang susah	24	1	5	2.58	1.349
Saya malas jika harus mencari jawaban sendiri	24	1	5	2.92	1.53
Jumlah	24			3.0	

Berdasarkan Tabel 4.22, dapat dilihat bahwa pernyataan yang memiliki rata-rata jawaban paling rendah dalam angket motivasi belajar peserta didik adalah pernyataan “Saya senang ketika semua pelajaran diajarkan dengan cara yang sama” dengan nilai rata-rata sebesar 1,83. Dari 24 peserta didik, sebanyak 20 orang peserta didik termasuk kategori motivasi belajar rendah, dan hanya 4 orang tergolong kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak menyukai pembelajaran yang disampaikan dengan cara yang monoton atau tidak bervariasi.

Pernyataan dengan rata-rata rendah kedua adalah “Saya takut berbeda pendapat dengan guru” yang memiliki nilai rata-rata sebesar 2,08. Dari 24 peserta didik, sebanyak 16 orang peserta didik berada dalam kategori motivasi rendah, sementara 8 orang lainnya berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, terutama jika pendapat tersebut bertentangan dengan pendapat guru.

Pernyataan ketiga dengan nilai rendah adalah “Saya malas jika disuruh menulis banyak”, dengan nilai rata-rata 2,21. Sebanyak 16 peserta didik berada dalam kategori rendah, dan 8 peserta didik berada dalam kategori tinggi. Ini

menunjukkan bahwa motivasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan kegiatan menulis rendah.

Adapun pernyataan dengan rata-rata tertinggi adalah “Saya mengerjakan PR tanpa disuruh orang tua”, yang memperoleh rata-rata 4,46. Dari 24 peserta didik, sebanyak 22 orang berada dalam kategori tinggi dan 2 orang berada dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik memiliki tingkat kemandirian belajar yang sangat baik dalam menyelesaikan pekerjaan rumah tanpa perlu dorongan dari orang tua.

## **2. Motivasi Belajar Peserta Didik Sesudah Penerapan Strategi Belajar Sambil Bermain melalui Permainan *Kalacang* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

Setelah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V, peneliti memberikan angket *posttest* untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dihitung rata-rata perindikator untuk mengetahui gambaran tingkat motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*.

***Tabel 4. 23 Motivasi Belajar Peserta Didik Sesudah Penerpaan Startegi Belajar sambil Bermain Melalui Permainan Kalacang disetiap Indikator***

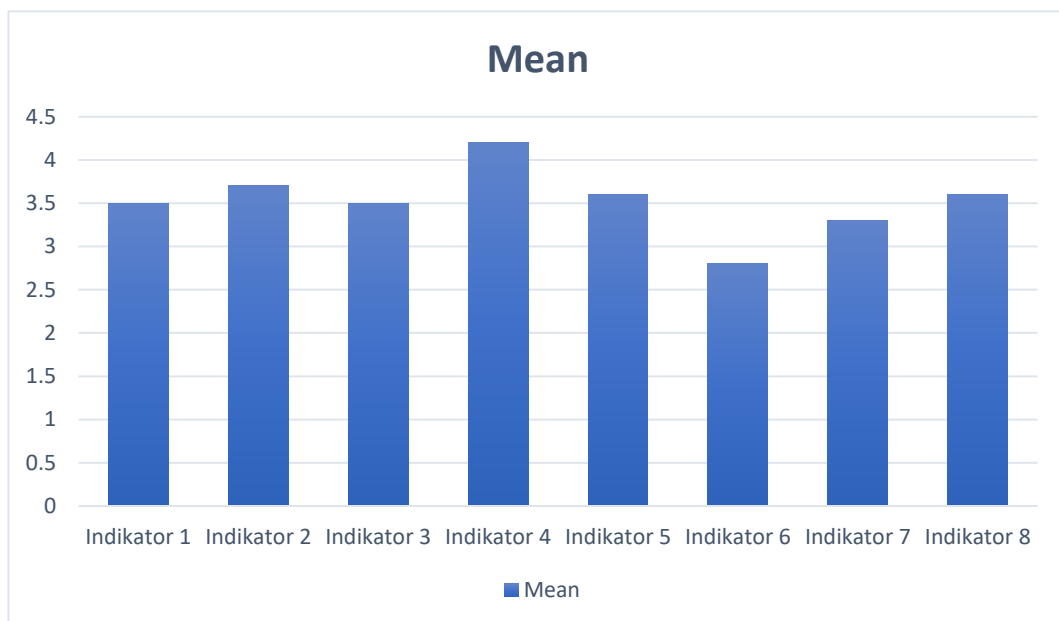
No	Indikator	Mean	Kategori
1	Tekun menghadapi tugas	3.5	Tinggi
2	Ulet menghadapi kesulitan	3.7	Tinggi

3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	3,5	Tinggi
4	Lebih senang bekerja mandiri	4,2	Tinggi
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis	3,6	Tinggi
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	2,8	Sedang
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya	3,3	Sedang
8	Senang mencari dan memecahkan soal-soal	3,6	Tinggi
Rata – rata		3,6	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* tergolong tinggi dengan rata-rata sebesar 3,6. Indikator mean tertinggi adalah lebih senang bekerja mandiri dengan skor 4,2 yang masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*, peserta didik lebih mandiri dalam belajar.

Sementara itu, indikator dengan mean terendah yakni “dapat mempertahankan pendapatnya” dengan skor 2,8 yang berada pada kategori sedang, artinya meskipun motivasi belajar peserta didik meningkat, masih terdapat kelemahan pada aspek keberanian mempertahankan pendapat.

Secara keseluruhan, hasil *posttest* membuktikan bahwa penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kategori tinggi. Adapun deskripsi motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*, lebih jelas disajikan dalam bentuk diagram berikut:



**Gambar 4 2 Diagram Indikator Motivasi Belajar Peserta didik Sesudah Penerapan**

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada indikator 1 “tekun menghadapi tugas” diperoleh sebesar 3,5, indikator 2 “ulet menghadapi kesulitan” diperoleh sebesar 3,7, indikator 3 “menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah” diperoleh sebesar 3,5, indikator 4 “lebih senang bekerja mandiri” diperoleh sebesar 4,2, indikator 5 “cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis” diperoleh sebesar, indikator 6 “dapat mempertahankan pendapatnya” diperoleh sebesar 2,8, indikator

7 “tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya” diperoleh sebesar 3,3, dan indikator 8 “senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal” diperoleh 3,6.

Selanjutnya berikut ini adalah hasil pengolahan data kuesioner motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri No.28 Inpres Luaor yang berjumlah 24 orang. Dengan pengolahan data analisis statistik deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 27.

a. Tekun menghadapi tugas

Berikut tabel rincian persentase hasil angket kelas V sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* dengan pengolahan data analisis statistik deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 27.

**Tabel 4. 24 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas yang sulit			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	0	0	0
Tidak setuju	2	8.3	8.3
Tidak tahu	6	25.0	25.0
Setuju	6	25.0	25.0
Sangat setuju	10	41.7	41.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.24, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 peserta didik, sebesar 41,7% yang menjawab sangat setuju (SS), 25% yang menjawab setuju (S), 25% menjawab tidak tahu (T), 8,3% menjawab tidak setuju (TS), dan 0% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah pilihan jawaban yang paling

tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 25 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Jika capek, saya langsung berhenti belajar meskipun tugas belum selesai			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid percent</i>
Sangat setuju	6	25.0	25.0
Setuju	4	16.7	16.7
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Tidak setuju	7	29.2	29.2
Sangat tidak setuju	5	20.8	20.8
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.25, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 peserta didik, sebesar 25% yang menjawab sangat setuju (SS), 16,7% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 29,2% menjawab tidak setuju (TS), dan 20,8% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan paling sedikit persentase yang dijawab oleh peserta didik.

b. Ulet menghadapi kesulitan

**Tabel 4. 26 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saat nilai jelek, saya berusaha lebih giat belajar			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	0	0	0
Tidak setuju	5	20.8	20.8
Tidak tahu	0	0	0
Setuju	6	25.0	25.0
Sangat setuju	13	54.2	54.2

Total	24	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Berdasarkan tabel 4.26, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 peserta didik, sebesar 54,2% yang menjawab sangat setuju (SS), 25% yang menjawab setuju (S), 0% yang menjawab tidak tahu (T), 20,8% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 0% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat tidak setuju dan tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik

**Tabel 4. 27 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya berusaha mencari bantuan jika kesulitan memahami pelajaran			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	2	8.3	8.3
Tidak setuju	3	12.5	12.5
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Setuju	7	29.2	29.2
Sangat setuju	10	41.7	41.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.27, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 peserta didik, sebesar 41,7% yang menjawab sangat setuju (SS), 29,2% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 12,5% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 8,3% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu dan sangat tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 28 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Jika gagal, saya malas mencoba lagi			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	5	20.8	20.8
Setuju	5	20.8	20.8
Tidak tahu	0	0	0
Tidak setuju	8	33.3	33.3
Sangat tidak setuju	6	25.0	25.0
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.28, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 peserta didik, sebesar 20.8% yang menjawab sangat setuju (SS), 20,8% yang menjawab setuju (S), 0% yang menjawab tidak tahu (T), 33,3% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 25% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi persentase dan tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah

**Tabel 4. 29 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya berani bertanya ke guru jika tidak paham			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	1	4.2	4.2
Tidak setuju	2	8.3	8.3
Tidak tahu	0	0	0
Setuju	8	33.3	33.3
Sangat setuju	13	54.2	54.2
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.29, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 54,2% yang menjawab sangat setuju (SS), 33,3% yang menjawab setuju (S), 0% menjawab tidak tahu (T), 8,3% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 4,2% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase oleh peserta didik.

**Tabel 4. 30 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya tidak suka belajar jika pelajarannya susah			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	7	29,2	29,2
Setuju	5	20.8	20.8
Tidak tahu	0	0	0
Tidak setuju	9	37.5	37.5
Sangat tidak setuju	3	12.5	12.5
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.30, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 29,2% yang menjawab sangat setuju (SS), 20,8% yang menjawab setuju (S), 0% yang menjawab tidak tahu (T), 37,5% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 12,5% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

## d. Lebih senang bekerja mandiri

**Tabel 4. 31 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya belajar sendiri untuk persiapan ulangan			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	0	0	0
Tidak setuju	3	12.5	12.5
Tidak tahu	1	4.2	4.2
Setuju	5	20.8	20.8
Sangat setuju	15	62.5	62.5
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.31, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 62,5% yang menjawab sangat setuju (SS), 20,8% yang menjawab setuju (S), 4,2% yang menjawab tidak tahu (T), 12,5% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 0% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 32 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya mengerjakan PR tanpa disuruh orang tua			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	0	0	0
Tidak setuju	1	4.2	4.2
Tidak tahu	0	0	0
Setuju	8	33.3	33.3
Sangat setuju	15	62.5	62.5
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.32, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 62,5% yang menjawab sangat setuju (SS), 33,3% yang menjawab setuju (S), 0% yang menjawab tidak tahu (T), 4,2% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 0% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat tidak setuju dan tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 33 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya mengerjakan PR tanpa disuruh orang tua			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	3	12.5	12.5
Setuju	1	4.2	4.2
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Tidak setuju	5	20.8	20.8
Sangat tidak setuju	13	54.2	54.2
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.33, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 12,5% yang menjawab sangat setuju (SS), 4,2% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 20,8% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 54.2% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis

**Tabel 4. 34 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya lebih bersemangat belajar dengan permainan dari pada hanya mencatat			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	1	4.2	4.2
Tidak setuju	2	8.2	8.2
Tidak tahu	1	4.2	4.2
Setuju	10	41.7	41.7
Sangat setuju	10	41.7	41.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.34, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 41,7% yang menjawab sangat setuju (SS), 41,7% yang menjawab setuju (S), 4,2% yang menjawab tidak tahu (T), 8,3% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 4,2% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju dan setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu dan sangat tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 35 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya senang ketika semua pelajaran diajarkan dengan cara yang sama			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	4	16.7	16.7
Setuju	2	8.3	8.3
Tidak tahu	0	0	0
Tidak setuju	10	41.7	41.7
Sangat tidak setuju	8	33.3	33.3

Total	24	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Berdasarkan tabel 4.35, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 16,7% yang menjawab sangat setuju (SS), 8,3% yang menjawab setuju (S), 0% yang menjawab tidak tahu (T), 41,7% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 33,3% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 36 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya malas jika disuruh menulis banyak			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	4	16.7	16.7
Setuju	3	12.5	12.5
Tidak tahu	3	12.5	12.5
Tidak setuju	9	37.5	37.5
Sangat tidak setuju	5	20.8	20.8
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.36, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 16,7% yang menjawab sangat setuju (SS), 12,5% yang menjawab setuju (S), 12,5% yang menjawab tidak tahu (T), 37,5% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 20,8% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban setuju dan tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

- f. Dapat mempertahankan pendapatnya

**Tabel 4. 37 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya tidak mengubah jawaban hanya karena teman bilang salah			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	4	16.7	16.7
Tidak setuju	3	12.5	12.5
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Setuju	6	25.0	25.0
Sangat setuju	9	37.5	37.5
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.37, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 37,5% yang menjawab sangat setuju (SS), 25% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 12,5% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 16,7% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 38 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya takut berbeda pendapat dengan guru			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	3	12.5	12.5
Setuju	17	70.8	70.8
Tidak tahu	0	0	0
Tidak setuju	3	12.5	12.5
Sangat tidak setuju	1	4.2	4.2
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.38, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 12,5% yang menjawab sangat setuju (SS), 70.8% yang menjawab setuju (S), 0% yang menjawab tidak tahu (T), 12,5% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 4,2% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

g. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakininya

**Tabel 4. 39 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya cepat menyerah jika ada yang bilang saya tidak bisa			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	3	12.5	12.5
Setuju	2	8.3	8.3
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Tidak setuju	12	50.0	50.0
Sangat tidak setuju	5	20.8	20.8
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.39, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 12,5% yang menjawab sangat setuju (SS), 8,3% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 50% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 20,8% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban setuju dan tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 40 Hasil kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya tidak mudah menyerah meskipun soal susah			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	3	12.5	12.5
Tidak setuju	8	33.3	33.3
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Setuju	7	29.2	29.2
Sangat setuju	4	16.7	16.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.40, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 16,7% yang menjawab sangat setuju (SS), 29,2% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 33,3% yang menjawab tidak setuju (ST), dan 12,5% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

**Tabel 4. 41 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya senang mengerjakan soal-soal PAI yang menantang			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat tidak setuju	0	0	0
Tidak setuju	4	16.7	16.7
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Setuju	9	37.5	37.5
Sangat setuju	9	37.5	37.5
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.41, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 37,5% yang menjawab sangat setuju (SS), 37,5% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 16,7% yang menjawab tidak setuju (S), dan 0% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju dan setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat tidak setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 42 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya tidak suka mengerjakan soal-soal PAI yang susah			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	4	16.7	16.7
Setuju	2	8.3	8.3
Tidak tahu	5	20.8	20.8
Tidak setuju	9	37.5	37.5
Sangat tidak setuju	4	16.7	16.7
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.42, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 16,7% yang menjawab sangat setuju (SS), 8,3% yang menjawab setuju (S), 20,8% yang menjawab tidak tahu (T), 37,5% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 16,7% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban setuju adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

**Tabel 4. 43 Hasil Kuesioner Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik**

Saya malas jika harus mencari jawaban sendiri			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Sangat setuju	1	4.2	4.2
Setuju	3	12.5	12.5
Tidak tahu	2	8.3	8.3
Tidak setuju	11	45.8	45.8
Sangat tidak setuju	7	29.2	29.2
Total	24	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.43, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 orang peserta didik, sebesar 4,2% yang menjawab sangat setuju (SS), 12,5% yang menjawab setuju (S), 8,3% yang menjawab tidak tahu (T), 45,8% yang menjawab tidak setuju (TS), dan 29,2% menjawab sangat tidak setuju (STS). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak tahu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Berikut ini adalah tabel hasil analisis statistik deskriptif *posttest* motivasi belajar peserta didik dengan nilai minimum, maximum, mean dan standar deviasi.

**Tabel 4. 44 Hasil Posttest Nilai Rata-Rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik**

Statistik Deskriptif					
	<b>N</b>	<b>Mini mum</b>	<b>Maxi mum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
Saya belajar sendiri untuk persiapan ulangan	24	2	5	4.33	1.049
Saya mengerjakan PR tanpa disuruh orang tua	24	2	5	4.54	0.721

Saya lebih suka mencontek teman dari pada berusaha sendiri	24	1	5	4.00	1.414
Saya lebih bersemangat belajar dengan permainan dari pada hanya mencatat	24	1	5	4.08	1.100
Saya senang ketika semua pelajaran diajarkan dengan cara yang sama	24	1	5	3.67	1.465
Saya malas jika disuruh menulis banyak	24	1	5	3.33	1.404
Saya tidak mengubah jawaban hanya karena teman bilang salah	24	1	5	3.54	1.532
Saya takut berbeda pendapat dengan guru	24	1	5	2.25	0.989
Saya cepat menyerah jika ada yang bilang saya tidak bisa	24	1	5	3.58	1.283
Saya tidak mudah menyerah jika ada yang bilang saya tidak bisa	24	1	5	3.04	1.367
Saya senang mengerjakan soal-soal PAI yang menantang	24	2	5	3.96	1.083
Saya tidak suka mengerjakan soal-soal PAI yang susah	24	1	5	3.29	1.334
Saya malas jika harus mencari jawaban sendiri	24	1	5	3.83	1.129
Saya tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas yang sulit	24	2	5	4.00	1.022
Jika capek, saya langsung berhenti belajar meskipun tugas belum selesai	24	1	5	3.04	1.546
Saat nilai jelek, saya berusaha lebih giat belajar	24	2	5	4.13	1.191

Saya berusaha mencari bantuan jika kesulitan memahami pelajaran	24	1	5	3.83	1.341
Jika gagal, saya malas mencoba lagi	24	1	5	3.21	1.56
Saya berani bertanya ke guru jika tidak paham	24	1	5	4.25	1.113
Saya tidak suka belajar jika pelajarannya susah	24	1	5	2.83	1.523
Jumlah	24			3.6	

Berdasarkan Tabel 4.44, dapat dilihat bahwa pernyataan dengan rata-rata jawaban terendah adalah “Saya belajar sendiri untuk persiapan ulangan” dengan nilai mean sebesar 2,25 dan standar deviasi 0,989. yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kurang memiliki kebiasaan belajar mandiri untuk persiapan ulangan. Pernyataan dengan rata-rata terendah kedua adalah “Saya malas jika harus mencari jawaban sendiri” dengan rata-rata 2,83 dan standar deviasi 1,523. yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak setuju dengan pernyataan ini, namun tingkat keaktifannya masih tergolong sedang.

“Saya lebih suka mencontek teman daripada berusaha sendiri”, dengan nilai rata-rata 3,04 dan standar deviasi 1,367. Hal ini menunjukkan bahwa Ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar peserta didik sudah berusaha mandiri, namun masih ada yang memilih meniru jawaban teman.

Sementara itu, pernyataan dengan rata-rata tertinggi adalah “Saya tidak suka mengerjakan soal-soal PAI yang susah”, dengan nilai rata-rata 4,25 dan standar deviasi 1,113. Seluruh peserta didik menjawab pada kategori tinggi, kecuali satu

orang yang berada di kategori rendah, menunjukkan bahwa peserta didik sudah cukup tertantang oleh soal-soal sulit dalam pembelajaran PAI.

### 3. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik sesudah Penerapan Strategi Belajar Sambil Bermain melalui Permainan *Kalacang* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang telah dilakukan sebelum dan sesudah *treatment*, maka dapat dirasakan manfaat penggunaan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* yang dilakukan secara berkelompok dalam proses pembelajaran. Selain itu juga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peserta didik terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan, tidak lagi pasif saat berdiskusi, serta sebagian peserta didik mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya secara langsung. Buktinya dapat dilihat dari angket *pretest* yang memiliki nilai rata-rata sebesar 3,0 dengan kategori sedang, sedangkan angket *posttest* memiliki nilai rata-rata sebesar 3,6 dengan kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 45 Perbandingan Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Penerapan Strategi Belajar Sambil Bermain melalui Permainan *Kalacang***

No	Peserta didik	Skor <i>pretest</i>	Rata-rata <i>pretest</i>	Kategori <i>pretest</i>	Skor <i>posttest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	Kategori <i>posttest</i>
1	Peserta didik 1	50	2.5	Rendah	76	3.8	Tinggi
2	Peserta didik 2	41	2.0	Rendah	85	4.2	Tinggi
3	Peserta didik 3	61	3.0	Sedang	74	3.7	Tinggi
4	Peserta didik 4	50	2.5	Rendah	67	3.3	Sedang
5	Peserta didik 5	52	2.6	Rendah	68	3.4	Sedang
6	Peserta didik 6	83	4.1	Tinggi	92	4.6	Sangat tinggi

7	Peserta didik 7	48	2.4	Rendah	58	2.9	Sedang
8	Peserta didik 8	71	3.5	Tinggi	65	3.2	Sedang
9	Peserta didik 9	74	3.7	Tinggi	71	3.5	Tinggi
10	Peserta didik 10	62	3.1	Sedang	66	3.3	Sedang
11	Peserta didik 11	68	3.4	Sedang	72	3.6	Tinggi
12	Peserta didik 12	73	3.6	Tinggi	78	3.9	Tinggi
13	Peserta didik 13	29	1.4	Sangat Rendah	79	3.9	Tinggi
14	Peserta didik 14	86	4.3	Sangat Tinggi	90	4.5	Sangat tinggi
15	Peserta didik 15	81	4.05	Tinggi	81	4.0	Tinggi
16	Peserta didik 16	80	4.0	Tinggi	74	3.7	Tinggi
17	Peserta didik 17	52	2.6	Rendah	57	2.8	Sedang
18	Peserta didik 18	43	2.1	Rendah	77	3.8	Tinggi
19	Peserta didik 19	79	3.9	Tinggi	84	4.2	Tinggi
20	Peserta didik 20	66	3.3	Sedang	77	3.8	Tinggi
21	Peserta didik 21	66	3.3	Sedang	62	3.1	Sedang
22	Peserta didik 22	71	3.5	Tinggi	74	3.7	Tinggi
23	Peserta didik 23	61	3.0	Sedang	62	3.1	Sedang
24	Peserta didik 24	30	1.5	Sangat Rendah	57	2.8	Sedang
Total			3,0			3,6	

Berdasarkan tabel 4.45, dapat diketahui bahwa sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* jumlah peserta didik yang memiliki motivasi belajar berada pada kategori sangat rendah sebanyak 2 orang peserta didik, kategori rendah sebanyak 7 orang peserta didik, kategori sedang 6 orang peserta didik, kategori tinggi sebanyak 8 orang peserta didik dan kategori sangat tinggi 1 orang. Sedangkan sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain

melalui permainan *kalacang* jumlah peserta didik yang berada pada kategori sedang sebanyak 8 orang peserta didik, kategori tinggi sebanyak 13 orang peserta didik, kategori sangat tinggi sebanyak 3 orang peserta didik dan tidak terdapat peserta didik yang termasuk kategori rendah maupun sangat rendah.

Setelah mengetahui perbandingan nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik menggunakan rumus analisis deskriptif, maka peneliti akan melakukan lagi uji statistik inferensial untuk mengartikan data secara menyeluruh dan pada akhirnya membuat suatu kesimpulan. Adapun perhitungannya sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan uji normalitas terhadap hasil pengisian angket motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*, analisis dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Adapun output hasil uji normalitas disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4. 46 Uji Normalitas**  
**Test of Normality**

	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Sebelum	.112	24	200	.956	24	.360
Sesudah	.092	24	200	.971	24	.702

Berdasarkan tabel 4.46, dapat dilihat nilai hasil *pretest* dan *posttest*. Pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 27 memperoleh nilai hasil

signifikansi *pretest* sebesar 0,36 dan *posttest* 0,702. Nilai signifikansi *pretest* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha ( $\alpha$ ) dengan kata lain  $0,36 > 0,05$ . Sedangkan *posttest* juga memperoleh nilai hasil signifikansi sebesar 0,70. Nilai signifikansi *posttest* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha ( $\alpha$ ) dengan kata lain  $0,70 > 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji hipotesis

Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V, berikut adalah tabel paired sample test sebagai berikut:

**Tabel 4. 47 Paired Samples Test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig (2-tailed)
		Mean	Std. Deviantion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired 1	Pretest-Posttest	-11.208	15.077	3.077	-17.575	-4.842	-3.642	23	.001

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 kurang dari 0,05. Maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan penerapan strategi pembelajaran yang

diberikan pada masing-masing variabel yaitu sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran (*pretest* dan *posttest*). Jadi dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, artinya ada peningkatan motivasi belajar peserta didik sesudah menerapkan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri No 28 Inpres Luaor.

### **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, diperoleh data mengenai motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* di kelas V SD Negeri No 28 Inpres Luaor. Penelitian ini dilaksanakan selama enam kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk membagikan *pretest* berupa angket, pertemuan kedua hingga kelima digunakan untuk menerapkan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* dan pertemuan keenam membagikan *posttest* berupa angket.

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui motivasi awal peserta didik sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri No 28 Inpres Luaor yang berjumlah 24 orang peserta didik.

Hasil penyebaran angket *pretest* motivasi belajar menunjukkan bahwa peserta didik berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata sebesar 3,0. Sesudah

diterapkan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*, hasil *posttest* motivasi belajar menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 3,6 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar. Peningkatan ini sesuai dengan Sardiman dalam La Ode Abdul Wahid yang menjelaskan bahwa peserta didik yang termotivasi biasanya cepat bosan dengan hal-hal yang monoton dan lebih tertarik pada pembelajaran yang bervariasi. Dengan kata lain, peningkatan dari skor 3,0 ke 3,6 dapat dipahami sebagai dampak langsung dari strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dorongan internal untuk belajar menjadi lebih kuat.

Jika ditinjau dari item pernyataan pada angket, terdapat beberapa yang menunjukkan nilai rata-rata rendah. Pernyataan dengan nilai rata-rata paling rendah pertama yaitu “Saya senang ketika semua pelajaran diajarkan dengan cara yang sama” dengan nilai rata-rata sebesar 1,83. Dari 24 peserta didik, sebanyak 20 orang peserta didik termasuk kategori motivasi belajar rendah, dan hanya 4 orang tergolong kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak menyukai strategi pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi, melainkan lebih menyukai pembelajaran yang variatif dan interaktif. Namun, sesudah penerapan strategi pembelajaran, nilai rata-rata item pernyataan meningkat dari 2,5 menjadi 3,6.

Kondisi ini sejalan dengan indikator motivasi belajar menurut Sardiman dalam La Ode Abdul Wahid, bahwa peserta didik yang memiliki motivasi tinggi

cenderung cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis<sup>1</sup>. Seseorang yang termotivasi biasanya kurang menyukai hal-hal yang dilakukan secara berulang-ulang karena cenderung lebih kreatif dan menginginkan sesuatu yang lebih efektif. Maka dari itu, pembelajaran yang bersifat monoton tidak dapat mempertahankan perhatian dan semangat belajar peserta didik dalam jangka waktu lama. Hal ini memperkuat bahwa penerapan strategi pembelajaran yang variatif seperti strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*, membantu suasana belajar menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Siti Aminah dkk, yang menyatakan bahwa belajar sambil bermain akan menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih menarik, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Kegiatan belajar sambil bermain berjalan tanpa paksaan dan menyenangkan. Pendapat ini menegaskan bahwa ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, maka prosesnya menjadi lebih alami dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik<sup>2</sup>. Selain itu, Sera Yulianti juga menegaskan bahwa salah satu fungsi bermain adalah membangun suasana yang mengundang minat, menjamin rasa nyaman, serta menciptakan pengalaman yang menggembirakan. Melalui permainan *kalacang*,

---

<sup>1</sup> La Ode Abdul Wahid, *Belajar dan Pembelajaran*, (Cet.1; Yogyakarta : Bintang Semesta Media,2023),h.144-146 h.164.

<sup>2</sup> Siti Aminah dkk, “Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar”, *Jurnal Science and Education Journal*, Vo.1 1, No. 2, 2022,h. 469-470

suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak menekan, dan mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik<sup>3</sup>.

Pernyataan dengan rata-rata rendah kedua adalah “Saya takut berbeda pendapat dengan guru” dengan nilai rata-rata sebesar 2,08. Dari 24 peserta didik, sebanyak 16 orang peserta didik berada dalam kategori motivasi rendah, sementara 8 orang lainnya berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, terutama jika pendapat tersebut bertentangan dengan pendapat guru.

Kondisi ini sesuai dengan indikator motivasi belajar menurut Sardiman, bahwa peserta didik yang memiliki motivasi yang tinggi akan cenderung mampu mempertahankan pendapatnya. Rendahnya nilai rata-rata pada pernyataan ini menunjukkan bahwa suasana belajar belum sepenuhnya mendukung peserta didik untuk percaya diri saat berbeda pendapat dengan guru. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana terbuka. Salah satunya adalah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*, yang terbukti mampu mencairkan suasana kelas, meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, serta mendorong mereka untuk lebih aktif berpendapat tanpa rasa takut<sup>4</sup>.

Setelah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*, dilakukan pengisian angket *posttest* motivasi belajar oleh peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa dari 24 peserta didik, tidak

---

<sup>3</sup> Sera Yulianti, “Permainan dan Bermain di Paud”, *Jurnal Primearly*, Vol.2, No.2,2019,h. 204. h.204

<sup>4</sup> La Ode Abdul Wahid, *Belajar dan Pembelajaran*, h.164.

terdapat satupun yang berada dalam kategori sangat rendah maupun rendah. Sebanyak 8 peserta didik berada dalam kategori sedang, dan 13 peserta didik dalam kategori tinggi serta 3 orang dalam kategori sangat tinggi. Skor rata-rata motivasi belajar secara keseluruhan pada tahap *posttest* adalah 3,6 yang tergolong dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* mampu meningkatkan motivasi belajar, ditandai dengan suasana belajar yang lebih aktif, antusias dan kolaboratif.

Peningkatan yang terjadi tidak hanya terlihat dari perubahan skor rata-rata dan distribusi kategori, tetapi juga dibuktikan melalui hasil uji statistik dengan menggunakan *paired sample t-test* melalui aplikasi SPSS versi 27. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan strategi bermain *kalacang*. Dengan demikian,  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti bahwa strategi bermain sambil belajar melalui permainan *kalacang* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* bukan hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga mendukung capaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam modul ajar yang digunakan, capaian pembelajaran menekankan pada pembentukan sikap religius, akhlak mulia, dan kerja sama. Nilai-nilai ini tercermin dalam proses permainan *kalacang*, seperti peserta didik belajar disiplin dengan mengikuti aturan permainan, belajar jujur

dalam menjelankan giliran, serta membiasakan kerja sama dengan teman kelompok.

Keberhasilan strategi ini tidak lepas dari keunggulan permainan *kalacang* yang membuat peserta didik belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan. Permainan ini tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, tetapi juga memberikan pengalaman yang melibatkan emosi positif seperti senang dan percaya diri. Hal ini sejalan dengan pandangan Harjali dalam Ananda Wini Rosarian dan Kurnia yang menyebutkan bahwa pembelajaran melalui permainan membuat anak-anak merasa lebih nyaman dan termotivasi karena suasananya yang menyenangkan dan tidak kaku<sup>5</sup>.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya, bahwa upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* berhasil diterapkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Noviyanti Dwi Astuti yang menyatakan bahwa penggunaan permainan *kalacang* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media yang relevan dan menyenangkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan memotivasi peserta didik<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Ananda Wini Rosarian, Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantaro, "Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa melalui Metode Belajar sambil Bermain Teacher's Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method", *Journal of Holistic Mathematics Education*, Vol 3, No 2, 2020, h. 150-151.

<sup>6</sup> Noviyanti Dwi Astuti, "*Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Konfigurasi Elektron di SMA/MA*", (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Suan Kalijaga, 2022), h.62

Selain menunjukkan peningkatan motivasi belajar, penelitian ini juga menemukan kondisi yang sejalan dengan teori Andik Matulesy, Ismawati dan Abdul Muhid yang menyatakan bahwa salah satu kekurangan permainan kalacang adalah tidak semua anak memahami dan mengetahui konsep permainannya. Kondisi ini juga ditemukan pada tahap awal penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*, dimana beberapa peserta didik belum mengetahui aturan dan alur permainan. Untuk mengatasinya, peneliti memberikan penjelasan terperinci dan melakukan simulasi permainan terlebih dahulu sebelum memasuki proses pembelajaran sesungguhnya. Langkah ini terbukti efektif membantu peserta didik memahami permainan, sehingga kegiatan belajar dapat berjalan lancar dan tujuan peningkatan motivasi belajar tercapai.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Strategi ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif, tetapi juga membantu mengatasi kejenuhan belajar menumbuhkan kepercayaan diri, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna berupa keterlibatan aktif, keberanian berpendapat, dan perasaan dihargai dalam proses pembelajaran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### ***A. Kesimpulan***

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* berada dalam kategori sedang. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penyebaran angket *pretest* kepada 24 peserta didik di kelas V SD Negeri No 28 Inpres Luaor, dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 3,0. Dari jumlah tersebut, terdapat 2 peserta didik berada dalam kategori sangat rendah, 7 peserta didik dalam kategori rendah, 6 orang peserta didik dalam kategori sedang, 8 peserta didik dalam kategori tinggi dan 1 orang peserta didik dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik belum menunjukkan motivasi belajar yang optimal sebelum strategi pembelajaran diterapkan.
2. Motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*, mengalami peningkatan dan berada dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 3,6. Hasil angket *posttest* menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah maupun rendah. Sebanyak 8 peserta didik berada dalam kategori sedang, 13 peserta didik berada dalam kategori tinggi, dan 3

peserta didik berada dalam kategori sangat tinggi. Peningkatan ini mencerminkan bahwa strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri No 28 Inpres Luaor, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *peretest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,36 dan *posttest* sebesar 0,70 yang berarti keduanya berdistribusi normal karena lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ . Selanjutnya, hasil *uji paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah diterapkan strategi tersebut. Hal ini membuktikan bahwa strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik.

## **B. Saran**

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan eksperimen, menguji, sampai pada tahap pengambilan keputusan dari hasil penelitian, maka peneliti merumuskan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada SD Negeri No 28 Inpres Luaor agar dapat mengembangkan penggunaan strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar,

untuk mengurangi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. termasuk penerapan strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang*.

## 2. Bagi Guru

Diharapkan strategi belajar sambil bermain melalui permainan kalacang ini dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini terbukti bahwa strategi belajar sambil bermain melalui permainan *kalacang* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru juga diharapkan mampu melakukan kolaborasi dengan berbagai jenis permainan lainnya, agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif yang mampu mengurangi permasalahan yang terjadi dalam kelas.

## 3. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan, oleh sebab itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar bisa melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini. Diharapkan pula untuk lebih kreatif dalam memilih permainan saat penerapan strategi belajar yang relevan, menggunakan sampel yang lebih luas, atau menguji variabel lain yang berkaitan, seperti hasil belajar, keaktifan, atau keterampilan sosial peserta didik. Dengan demikian, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memberikan kebaruan dan kontribusi yang lebih luas dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Cet.1; Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022)
- Achmadi, Cholid Narbuko, Abu. *Metodologi Penelitian*, (Cet.17, Jakarta: Bumi Aksara,2021)
- Afriansyah, A., Arif, D. B., Islam, K. R “Development of Civies Learning Through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game Based Learning Media”, *Journal of Insan Mulia Education*, Vol 2, No 1,2024
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., Salsabillah, T.“Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar”, *Jurnal Science and Education Journal*, Vo.1 1, No. 2, 2022
- Ana, Ria Fajrin Rizqy. “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Kendalrejo 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar”, *Jurnal Simki Pedagogia*, Vol.4, 2021
- Apriyanti. S.N., Nurfadillah. “Penerapan Permainan Tradisional Congklak untuk Penanaman Nila-Nilai Karakter Peserta Didik”, *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 3, 2024
- Apriyanda, Nur Kibah Mandasari Lubis, Niko Alriadi Sinaga, Anthony Chornelius Nadaek, dan Fajar Siddik. “Pengaruh Olahraga Tradisional Congklak terhadap Perkembangan Psikomotorik dan Kongnitif Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Sadewa*, Vol.2, No.4, 2024
- Astuti, Noviyanti Dwi. *Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Konfigurasi Elektron di SMA/MA*,(Yogyakarta:Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga,2022)
- Aryani Nini., Molli Wahyuni, *Belajar dan Pembelajaran Teori Beserta Implikasinya*, (Cet.1; Yogyakarta: Bintang Pusaka Madani,2021)
- Biatun, Noor.”Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar PAI di MIN 3 Bantul”,*Jurnal Pendidikan Madrasah*,Vol. 5, No. 2, 2020
- Bodi, Idham Khalid. *Koro 'ang Mala 'bi' Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*,(Balitbang Agama Makassar, 2019)
- Budiastuti, Dyah., Agustinus Bandur. *Validitas and Relibilitas Penelitian: Analisis dengan Nvivo, SPSS dan Amos*,(Jakarta: Mitrawacana Media,2018)
- Daud, M., Siswanti, D. N., Jalal, N., M.,. *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*, (Cet. 1, Jakarta: Kencana,2021)
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Hafalan Mudah*, (Bandung: Cordoba, 2017)

- Djaali. *Metodologi Penelitian kuantitatif*, (Cet 1; Jakarta: Bumi Aksara,2020)
- Fadlillah, *Buku Ajar dan Permainan Anak Usia Dini*, (Cet.1; Jakarta: Kencana,2017)
- Firdaus, Clarysya Cahya., Bunga Gemilang Mauludyana, Karunia Nurulita Purwanti, “Faktor-faktor Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang”, *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 2, No. 1, 2020
- Fransisca, Tiara., Della Nanda Melawati, “Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Permainan Tradisional Congklak”, *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, Vol. 1, 2022
- Hayati, Nurbayani. *Ragam Strategi Pembelajaran*, (Cet.1; Malang: CV Liteasi Nusantara Abadi,2023)
- Hikmah, Abdul Qodir, Nurul Wahdah. “Aktifitas Belajar dan Motivasi Belajar: Apakah Efektif dalam Mengembangkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, Vol.7, No.2, 2022
- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian* , (Cet.4, Depok : Rajawali Pers,2020)
- Jufri AP, Asri, W.K., Mannahali,M. *Strategi Pembelajaran: Menggali Pontensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang efektif*, (Cet.1; Yogyakarta: CV Ananta Vidya,2023)
- Karuniah, M., Bukman Lian, Rahma Novianti. “Pengaruh Permainan Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di TK Lematang Lestari Muara Enim”, *Educatin and Learning Journal*, Vol. 2, No. 6, 2023
- Khoirunnisa, Himatul., Ismatul Khasanah, Ellya Rakhmawati, “Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Usia Dini Melalui Media Congklak”, *Seminar Nasional PAUD*, 2019
- Kompas.com. “Sejarah dan Asal Permainan Congklak: Aturan serta Cara Bermain”, diakses 10 Mei 2025, [https://regional.kompas.com/read/2022/02/19/161530378/sejarah-dan-asal-permainan-congklak-aturan-serta-cara-bermain\\_](https://regional.kompas.com/read/2022/02/19/161530378/sejarah-dan-asal-permainan-congklak-aturan-serta-cara-bermain_)
- Kusumawati, Erna. *Metodologi Penelitian Langkah-langkah Metodologi Penelitian yang Sistematis*, (Cet.1; Kalimantan Tengah: PT. Asadel Liamsindo Teknologi,2023)
- Mahanani, Hestu Riski. “Survei Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SD Kanisius Wirobrajan Selama Masa Pandemi”, *Artikel Universitas Sanata Dharma* , 2022
- Maolani, Rukaesih A. *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Cet. 2; Jakarta: Rajawali Pers, 2016)

- Matulesy, A., Ismawati, Abdul Muhid. "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa : Literature Review", *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 13, No. 1, 2022
- Ormrod, Jeanne Ellis. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*, Terj. Amitya Kumara, (Jilid 2; Jakarta: Erlangga, 2008)
- Prihantini. *Strategi Pembelajaran SD*, (Cet.1; Jakarta: Bumi Aksara,2020),h.44.
- Pranoto, Setyo Edy. "Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo", *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, Vol 4, No 1,2020
- Rakhmah, A., Anggeriyane, E. "Educational Play Therapy to Improve the Cognitive Development of Kindergarten Children in the Time of Covid-19", *Prosding Pengembangan Masyarakat Berkemajuan Muhammadiyah (Bamara-Mu)*, Vol. 2, No. 1,2022
- Riyanto, Slamet. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Tehnik, Pendidikan dan Ekperimen*, (Cet.1; Sleman: Yogyakarta, 2020)
- Rosarian, A.W., Dirgantoro, K. P. S. "Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain Teacher's Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method", *Journal of Holistic Mathematics Education*, Vol 3, No 2, 2020
- Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan*, Terj. Tri Wibowo, (Ed.2, Cet.2; Jakarta: Kencana, 2008)
- Sani, Ridwan Abdullah. *Strategi Belajar Mengajar* (Cet. 2; Depok: Rajawali Pers, 2019)
- Saputri, Ayu., Putri Alwani, Putri Apriani. "Implementasi Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional Congklak", *Journal of Social Science Research*, Vol. 4, No. 3, 2024
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Cet.6, Jakarta: Kencana,2020)
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2005)
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Cet.14; Jakarta: Kencana,2017)
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet.1, Jakarta: Kencana,2016)
- Suharni. "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 6, No. 1, 2021

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Cet.5; Bandung: Alfabet, 2023)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitaif dan R&D*, (Cet.2;Bandung: Alfabeta,2020)
- Supriani, Yuli., Ulfah, Opan Arifudin, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran”, *Jurnal Al-Amar*, Vol. 1, No. 1,2020
- Sutikno, Sobry. *Strategi Pembelajaran*,(Cet.1; Indramayu : Penerbit Adab,2021)
- Syaripudin, Asep. *Ragam Strategi Pembelajaran*, (Cet.1; Malang: CV Literasi Nusantara Abadi,2024)
- Syazili, Aras., Muhammad Amin.,Sundari. “Pelatihan Penggunaan Platform kahoot Bagi Guru SMP dan SMA di Kota Ternate”, *Jurnal Pengabdian Khairun*, Vol 2, No 2, 2023
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023 tentang sistem Pendidikan Nasional
- Wahid, La Ode Abdul. *Belajar dan Pembelajaran*, (Cet.1; Yogyakarta : Bintang Semesta Media,2023)
- Yaumi, M. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*,(Cet.4; Jakarta: Kencana,2016)
- Yuliantini, Sera. “Permainan dan bermain di Paud”, *Jurnal Primearly*, Vol.2, No. 2,2019
- Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Cet.6, Jakarta : Kencana, 2021)

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

## LEMBAR KUESIONER *PRE-TEST*

### MOTIVASI BELAJAR

#### A. Petunjuk pengisian

1. Identitas peserta didik

Nama :

Kelas :

2. Baca setiap pernyataan dan pilih jawaban yang paling sesuai dengan memberikan tanda ceklis (✓). Pilih salah satu dari pilihan berikut :

- a. SS (Sangat Setuju)
- b. S (Setuju)
- c. T (Tidak Tahu)
- d. TS (Tidak Setuju)
- e. STS (Sangat Tidak Setuju)

#### B. Pernyataan angket

NO	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	T	TS	ST
1	Saya tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas yang sulit					
2	Jika capek, saya langsung berhenti belajar meskipun tugas belum selesai					
3	Saat nilai jelek, saya berusaha lebih giat belajar					
4	Saya berusaha mencari bantuan jika kesulitan memahami pelajaran					
5	Jika gagal, saya malas mencoba lagi					
6	Saya berani bertanya ke guru jika tidak paham					
7	Saya tidak suka belajar jika pelajarannya susah					

8	Saya belajar sendiri untuk persiapan ulangan					
9	Saya mengerjakan PR tanpa disuruh orang tua					
10	Saya lebih suka mencontek teman dari pada berusaha sendiri					
11	Saya lebih bersemangat belajar dengan permainan dari pada hanya mencatat					
12	Saya senang ketika semua pelajaran diajarkan dengan cara yang sama					
13	Saya malas jika disuruh menulis banyak					
14	Saya tidak mengubah jawaban hanya karena teman bilang salah					
15	Saya takut berbeda pendapat dengan guru					
16	Saya cepat menyerah jika ada yang bilang saya tidak bisa					
17	Saya tidak mudah menyerah meskipun soal susah					
18	Saya senang mengerjakan soal-soal PAI yang menantang					
19	Saya tidak suka mengerjakan soal-soal PAI yang susah					
20	Saya malas jika harus mencari jawaban sendiri					

## LEMBAR KUESIONER *POST-TEST*

### MOTIVASI BELAJAR

#### A. Petunjuk pengisian

1. Identitas peserta didik

Nama :

Kelas :

2. Baca setiap pernyataan dan pilih jawaban yang paling sesuai dengan memberikan tanda ceklis (✓). Pilih salah satu dari pilihan berikut :

f. SS (Sangat Setuju)

g. S (Setuju)

h. T (Tidak Tahu)

i. TS (Tidak Setuju)

j. STS (Sangat Tidak Setuju)

#### B. Pernyataan angket

NO	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	T	TS	ST
1	Saya belajar sendiri untuk persiapan ulangan					
2	Saya mengerjakan PR tanpa disuruh orang tua					
3	Saya lebih suka mencontek teman dari pada berusaha sendiri					
4	Saya lebih bersemangat belajar dengan permainan dari pada hanya mencatat					
5	Saya senang ketika semua pelajaran diajarkan dengan cara yang sama					
6	Saya malas jika disuruh menulis banyak					
7	Saya tidak mengubah jawaban hanya karena teman bilang salah					

8	Saya takut berbeda pendapat dengan guru					
9	Saya cepat menyerah jika ada yang bilang saya tidak bisa					
10	Saya tidak mudah menyerah jika ada yang bilang saya tidak bisa					
11	Saya senang mengerjakan soal-soal PAI yang menantang					
12	Saya tidak suka mengerjakan soal-soal PAI yang susah					
13	Saya malas jika harus mencari jawaban sendiri					
14	Saya tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas yang sulit					
15	Jika capek, saya langsung berhenti belajar meskipun tugas belum selesai					
16	Saat nilai jelek, saya berusaha lebih giat belajar					
17	Saya berusaha mencari bantuan jika kesulitan memahami pelajaran					
18	Jika gagal, saya malas mencoba lagi					
19	Saya berani bertanya ke guru jika tidak paham					
20	Saya tidak suka belajar jika pelajarannya susah					

**KISI-KISI PERNYATAAN *PRETEST***

No	Indikator	Nomor pernyataan		Jumlah pernyataan
		Favorable	Unfavorable	
1	Tekun menghadapi tugas	1	2	2
2	Ulet menghadapi kesulitan	3 dan 4	5	3
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	6	7	2
4	Lebih senang bekerja mandiri	8 dan 9	10	3
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis	11	12 dan 13	3
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	14	15	2
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya	17	16	2
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	18	19 dan 20	3
Jumlah				20

**KISI-KISI PERNYATAAN *POSTTEST***

No	Indikator	Nomor pernyataan		Jumlah pernyataan
		Favorable	Unfavorable	
1	Tekun menghadapi tugas	14	15	2
2	Ulet menghadapi kesulitan	16 dan 17	18	3
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	19	20	2
4	Lebih senang bekerja mandiri	1 dan 2	3	3
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis	4	5 dan 6	3
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	7	8	2
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya	10	9	2
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	11	12 dan 13	3
Jumlah				20

## MODUL AJAR

### 1. INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Salwa Salsabilah
Nama Sekolah	: SD Negeri No. 28 Inpres Luaor
Tahun Penyusunan	: 2025
Bab/ Materi	: Bab 8/ Persaudaraan dalam Islam
Fase/Kelas	: C/ V
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

#### B. KOMPONEN AWAL

Peserta didik memiliki pengetahuan tentang makna persaudaraan

#### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi

#### D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan:
  - a. *Kalacang*
  - b. Buku paket PAIbp
3. Materi dan Sumber Bahan Ajar:
  - a. Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemendikbud RI tahun 2021

#### E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

#### F. MODEL PEMBELAJARAN

Tatap muka

## 2. KOMPETENSI INTI

### A. Tujuan Pembelajaran

- 1) Meyakini makna persaudaraan dalam islam dengan benar
- 2) Membiasakan berperilaku terpuji saling bersaudara sesuai dengan islam dengan benar
- 3) Mampu menjelaskan makna persaudaraan dalam islam dengan benar
- 4) Mampu menjelaskan tentang berteman tanpa membedakan agama dengan benar
- 5) Menemukan hikmah berteman tanpa membedakan agama dengan benar

### B. Pemahaman Bermakna

Peserta didik akan belajar tentang senangnya berteman. Dengan memahami pentingnya memiliki teman, peserta didik akan lebih sadar bahwa berteman dapat membuat hidup lebih menyenangkan, saling membantu, dan belajar menghargai perbedaan. Peserta didik juga akan lebih termotivasi untuk bersikap baik kepada teman, menjaga persahabatan, dan menghindari sikap yang dapat merusak hubungan pertemanan.

### C. Pertanyaan Pemantik

Tahukah kalian bahwa negara kita kaya akan aneka raga budaya, agama, dan adat istiadat?

### D. Persiapan Pembelajaran

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media ajar

### E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain)</li> <li>2. Salah satu peserta didik menyiapkan kelas dan memimpin pembacaan doa</li> <li>3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi peserta didik pada pagi hari ini</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok</li> <li>2. Guru membagikan 1 papan kalacang dan 1 set puzzle kepada masing-masing kelompok</li> <li>3. Guru menjelaskan aturan permainan secara singkat:</li> </ol>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Setiap peserta didik mendapat giliran bermain congklak selama 15 detik</li> <li>b. Jika waktu habis atau mendarat di lubang kosong, peserta didik menghitung biji kalacang terakhir yang dipegang</li> <li>c. Jumlah biji itu akan menjadi acuan untuk mengambil potongan puzzle dengan angka yang sesuai di bagian belakangnya</li> </ul> <p>4. Permainan dilakukan bergiliran hingga semua anggota kelompok mendapat giliran bermain dan mendapat potongan puzzle</p> <p>5. Setelah permainan selesai, kelompok menyusun potongan puzzle yang sudah dikumpulkan</p> <p>6. Guru membuka diskusi kecil dengan menanyakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menurut kalian, gambar apa yang muncul dari puzzle yang didapatkan?</li> </ul> <p>7. Guru memberikan penguatan materi berdasarkan hasil diskusi</p>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan refleksi terkait proses belajar yang sudah dilaksanakan</li> <li>2. Guru menutup pelajaran</li> </ul>	

## MODUL AJAR

### 1. INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Salwa Salsabilah
Nama Sekolah	: SD Negeri No. 28 Inpres Luaor
Tahun Penyusunan	: 2025
Bab/ Materi	: Bab 8/ Berteman Tanpa Membedakan Agama
Fase/Kelas	: C/ V
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

#### B. KOMPONEN AWAL

Peserta didik memiliki pengetahuan tentang makna persaudaraan

#### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi

#### D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan:
  - a. *Kalacang*
  - b. Buku paket PAIbp
3. Materi dan Sumber Bahan Ajar:
 

Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemendikbud RI tahun 2021

#### E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

#### F. MODEL PEMBELAJARAN

Tatap muka

### 2. KOMPETENSI INTI

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Meyakini makna persaudaraan dalam islam dengan benar
2. Membiasakan berperilaku terpuji saling bersaudara sesuai dengan islam dengan benar
3. Mampu menjelaskan makna persaudaraan dalam islam dengan benar
4. Mampu menjelaskan tentang berteman tanpa membedakan agama dengan benar
5. Menemukan hikmah berteman tanpa membedakan agama dengan benar

**B. Pemahaman Bermakna**

Peserta didik akan belajar tentang senangnya berteman. Dengan memahami pentingnya memiliki teman, peserta didik akan lebih sadar bahwa berteman dapat membuat hidup lebih menyenangkan, saling membantu, dan belajar menghargai perbedaan. Peserta didik juga akan lebih termotivasi untuk bersikap baik kepada teman, menjaga persahabatan, dan menghindari sikap yang dapat merusak hubungan pertemanan.

**C. Pertanyaan Pemantik**

Apakah kalian memiliki teman beda agama?

**D. Persiapan Pembelajaran**

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media ajar

**E. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain)</li> <li>2. Salah satu peserta didik menyiapkan kelas dan memimpin pembacaan doa</li> <li>3. Guru mengulang kemabli materi sebelumnya</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok</li> <li>2. Guru membagikan 1 papan kalacang kepada masing-masing kelompok</li> <li>3. Guru menjelaskan aturan permainan secara singkat:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Setiap peserta didik mendapat giliran bermain kalacang selama 15 detik</li> <li>b. Ketujuh lubang kalacang memiliki potongan cerita kisah Nabi Muhammad SAW dan pengemis Yahudi buta</li> </ol> </li> <li>4. Permainan dilakukan bergiliran hingga semua anggota kelompok mendapat giliran bermain dan mendapat potongan cerita</li> </ol>	

<ol style="list-style-type: none"><li>5. Setelah permainan selesai, setiap peserta didik diminta membaca potongan cerita yang didapatkan</li><li>6. Guru membuka diskusi kecil dengan menanyakan:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Menurut kalian, apa pelajaran yang dapat diambil dari kisah Nabi Muhammad dan Pengemis Yahudi buta?</li></ol></li></ol>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan refleksi terkait proses belajar yang sudah dilaksanakan</li><li>2. Guru menutup pelajaran</li><li>3. Peserta didik bersama-sama membaca do'a penutup</li></ol>	

## MODUL AJAR

### 1. INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Salwa Salsabilah
Nama Sekolah	: SD Negeri No. 28 Inpres Luaor
Tahun Penyusunan	: 2025
Bab/ Materi	: Bab 8/ Hikmah Berteman tanpa Membedakan Agama
Fase/Kelas	: C/ V
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

#### B. KOMPONEN AWAL

Peserta didik memiliki pengetahuan tentang makna persaudaraan

#### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi

#### D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan:
  - a. *Kalacang*
  - b. Buku paket PAIbp
3. Materi dan Sumber Bahan Ajar:
  - a. Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemendikbud RI tahun 2021

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

Peserta didik regular

**F. MODEL PEMBELAJARAN**

Tatap muka

**2. KOMPETENSI INTI****A. Tujuan Pembelajaran**

1. Meyakini makna persaudaraan dalam islam dengan benar
2. Membiasakan berperilaku terpuji saling bersaudara sesuai dengan islam dengan benar
3. Mampu menjelaskan makna persaudaraan dalam islam dengan benar
4. Mampu menjelaskan tentang berteman tanpa membedakan agama dengan benar
5. Menemukan hikmah berteman tanpa membedakan agama dengan benar

**B. Pemahaman Bermakna**

Peserta didik akan belajar tentang senangnya berteman. Dengan memahami pentingnya memiliki teman, peserta didik akan lebih sadar bahwa berteman dapat membuat hidup lebih menyenangkan, saling membantu, dan belajar menghargai perbedaan. Peserta didik juga akan lebih termotivasi untuk bersikap baik kepada teman, menjaga persahabatan, dan menghindari sikap yang dapat merusak hubungan pertemanan.

**C. Pertanyaan Pemantik**

Apakah kalian pernah melihat orang bertengkar karena beda agama?

**D. Persiapan Pembelajaran**

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media ajar

**E. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain)</li> <li>2. Salah satu peserta didik menyiapkan kelas dan memimpin pembacaan doa</li> <li>3. Guru menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan</li> </ol>	
<b>Kegiatan Inti</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok</li> <li>2. Guru membagikan 1 papan kalacang kepada masing-masing kelompok</li> <li>3. Guru menjelaskan aturan permainan secara singkat:</li> </ol>	

<p>a. Setiap peserta didik mendapat giliran bermain kalacang selama satu putaran</p> <p>b. Saat pemain jatuh di lubang terakhir, peserta didik mengambil satu kartu aksi yang telah disiapkan</p> <p>c. Peserta didik membaca perintah lalu melakukan aksi tersebut di hadapan teman-temannya</p> <p>4. Permainan dilakukan bergiliran hingga semua anggota kelompok mendapat giliran bermain</p>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan refleksi terkait proses belajar yang sudah dilaksanakan</li><li>2. Guru menutup pelajaran</li><li>3. Peserta didik bersama-sama membaca do'a penutup</li></ol>	

## MODUL AJAR

### 1. INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Salwa Salsabilah
Nama Sekolah	: SD Negeri No. 28 Inpres Luaor
Tahun Penyusunan	: 2025
Bab/ Materi	: Bab 9/ Ibadah Haji
Fase/Kelas	: C/ V
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

#### B. KOMPONEN AWAL

Peserta didik memiliki pengetahuan tentang makna persaudaraan

#### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi

#### D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan:
  - a. *Kalacang*
  - b. Buku paket PAIbp

#### E. Materi dan Sumber Bahan Ajar:

Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemendikbud RI tahun 2021

#### F. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

#### G. MODEL PEMBELAJARAN

Tatap muka

## 2. KOMPETENSI INTI

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Meyakini makna persaudaraan dalam islam dengan benar
2. Membiasakan berperilaku terpuji saling bersaudara sesuai dengan islam dengan benar
3. Mampu menjelaskan makna persaudaraan dalam islam dengan benar
4. Mampu menjelaskan tentang berteman tanpa membedakan agama dengan benar
5. Menemukan hikmah berteman tanpa membedakan agama dengan benar

### B. Pemahaman Bermakna

Peserta didik akan belajar tentang senangnya berteman. Dengan memahami pentingnya memiliki teman, peserta didik akan lebih sadar bahwa berteman dapat membuat hidup lebih menyenangkan, saling membantu, dan belajar menghargai perbedaan. Peserta didik juga akan lebih termotivasi untuk bersikap baik kepada teman, menjaga persahabatan, dan menghindari sikap yang dapat merusak hubungan pertemanan.

### C. Pertanyaan Pemantik

1. Apakah kalian pernah melihat orang naik haji?

### D. Persiapan Pembelajaran

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media ajar

### E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam</li> <li>2. Salah satu peserta didik menyiapkan kelas dan memimpin pembacaan doa</li> <li>3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi peserta didik pada pagi hari ini</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok</li> <li>2. Guru membagikan 1 papan kalacang kepada masing-masing kelompok</li> <li>3. Guru menjelaskan aturan permainan :             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Permainan dilakukan secara bergiliran dalam kelompok</li> <li>b. Setiap peserta didik bermain kalacang sambil menyanyikan satu lirik lagu</li> <li>c. Setelah selesai, dilanjutkan dengan teman yang lain dengan lirik kedua dan seterusnya</li> </ol> </li> <li>4. Permainan dilakukan bergiliran hingga semua anggota kelompok mendapat giliran bermain</li> <li>5. Setelah permainan selesai, guru mulai menjelaskan mengenai lagu yang peserta didik nyanyikan</li> </ol>	

<b>Kegiatan Penutup</b> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="438 338 1236 414">1. Guru memberikan refleksi terkait proses belajar yang sudah dilaksanakan</li><li data-bbox="438 416 1236 454">2. Guru menutup pelajaran</li></ol>	
--	--



### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.112	24	.200 <sup>*</sup>	.956	24	.360
Posttest	.092	24	.200 <sup>*</sup>	.971	24	.702

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

### Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-11.208	15.077	3.077	-17.575	-4.842	-3.642	23	.001

No	Nama	Pernyataan																				Jumlah
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	Adam Maulana	4	1	3	4	3	1	3	2	4	2	2	2	1	4	2	4	2	2	2	2	50
2	Al-Ikram	4	1	2	2	3	4	1	1	5	3	5	1	1	1	1	1	1	1	1	2	41
3	Arianti Febriana	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	2	4	4	2	2	2	2	61
4	Aswad Idrus	4	1	1	1	1	3	2	4	4	5	1	1	1	5	1	5	2	2	1	5	50
5	Azmi Azhar	2	1	4	2	4	1	2	2	4	5	3	2	2	2	2	4	2	2	2	4	52
6	Azzahra chairunnisa	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	1	5	5	4	5	4	4	3	4	83
7	M.Irsam	5	1	4	5	3	5	1	1	5	3	5	1	1	1	1	1	1	1	1	2	48
8	Khaerul Anam	5	2	5	4	2	5	2	5	5	4	2	1	1	5	1	4	5	5	4	4	71
9	Laeli Nur Anisa	4	4	5	4	2	5	1	5	5	4	4	1	4	2	2	4	5	5	4	4	74
10	Marwan	4	4	5	4	2	3	2	5	5	4	4	1	1	3	2	1	4	4	2	2	62
11	Maulana Ikram	4	2	5	4	5	5	3	5	5	2	5	2	1	4	3	1	4	3	4	1	68
12	Muh. Alfajri	4	4	5	3	2	4	5	2	5	5	2	3	3	4	3	4	5	3	2	5	73
13	Muhammad Fais	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	29
14	Muh. Ikram	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	1	5	5	4	5	5	86
15	Mutia Mutmainnah	4	4	5	5	5	5	4	2	5	5	4	5	2	2	4	4	4	4	4	4	81
16	Nur Adira Ramadhani	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	3	5	5	1	1	4	5	2	4	80
17	Nur Hamida	1	1	2	4	4	5	5	1	4	1	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	52
18	Nur Madina	3	1	2	2	5	4	2	1	5	3	1	1	2	1	1	1	1	1	5	1	43
19	Nurun Niswa	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	2	3	4	1	5	1	3	4	5	79
20	Rian Hidayatullah	3	1	3	4	3	1	3	3	5	5	3	2	3	5	3	4	4	4	3	4	66
21	Sunandi	5	1	4	3	1	5	1	5	4	5	5	5	1	5	1	3	5	5	1	1	66
22	Sri Nurul Atasyah	4	4	4	5	1	2	4	1	5	5	4	1	5	2	4	4	4	4	4	4	71
23	Warlia	2	1	4	4	4	4	1	5	4	4	5	2	1	4	4	2	2	5	2	1	61
24	Akbar	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	30
Jumlah																						1477

No	Nama	Pernyataan <i>Posttest</i>																				Jumlah
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	Adam Maulana	4	4	4	4	4	1	4	4	4	5	3	2	5	5	2	5	4	4	4	4	76
2	Al-Ikram	5	5	4	5	4	5	4	2	4	4	5	4	4	3	4	4	5	5	5	4	85
3	Arianti Febriana	5	5	4	5	4	4	2	2	4	1	4	4	4	5	4	5	2	1	5	4	74
4	Aswad Idrus	4	4	3	4	4	2	5	2	3	4	3	5	2	3	1	4	5	2	5	2	67
5	Azmi Azhar	4	4	2	5	5	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	5	2	1	4	1	68
6	Azzahra chairunnisa	5	5	5	4	5	3	5	2	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	92
7	M.Irsam	2	5	1	2	2	4	5	2	1	3	5	3	3	3	1	5	5	1	4	1	58
8	Khaerul Anam	5	4	3	2	5	1	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	3	2	4	2	65
9	Laeli Nur Anisa	5	5	4	5	5	4	2	2	4	2	2	2	4	4	4	5	4	2	5	1	71
10	Marwan	4	4	5	5	4	5	1	2	4	2	4	4	2	5	2	2	3	2	2	4	66
11	Maulana Ikram	5	5	5	4	4	2	5	2	2	4	5	1	4	3	1	4	5	4	5	2	72
12	Muh. Alfajri	3	5	5	4	1	4	5	2	3	4	2	3	5	5	4	5	4	5	4	5	78
13	Muhammad Fais	2	2	5	5	4	1	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	1	79
14	Muh. Ikram	5	5	5	4	5	5	2	2	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	90
15	Mutia Mutmainnah	5	5	5	4	5	5	3	1	5	1	5	4	5	5	5	2	5	4	5	2	81
16	Nur Adira Ramadhani	5	5	5	5	5	4	3	1	5	1	2	5	1	3	5	2	4	4	5	4	74
17	Nur Hamida	4	5	1	1	4	3	1	5	1	4	5	1	4	2	3	5	1	5	1	1	57
18	Nur Madina	5	5	5	4	4	4	1	2	5	2	4	3	5	5	1	5	4	4	5	4	77
19	Nurun Niswa	5	5	5	4	4	4	5	2	4	2	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	84
20	Rian Hidayatullah	5	4	5	4	2	3	4	2	4	4	4	4	4	5	2	4	4	4	4	5	77
21	Sunandi	5	4	1	3	5	2	5	2	1	3	5	3	3	3	1	5	5	1	4	1	62
22	Sri Nurul Atasyah	5	5	5	5	1	4	5	1	4	2	5	1	4	5	4	2	5	4	5	2	74
23	Warlia	5	5	5	5	1	5	1	2	4	2	4	1	4	4	1	4	1	2	2	4	62
24	Akbar	2	4	4	5	1	1	4	2	4	2	2	3	4	4	5	2	2	1	4	1	57
Jumlah																						1746



*Pretest*



*Pretest*



*Bermain Kalacang*



*Bermain Kalacang*



*Posttest*



*Posttest*



*Posttest*



## PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE

DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
(DPM-PTSP)

Jln. Ammana Wewang No 12 Telp (0422) 21947 Majene-Sulbar

### IZIN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7.2/409/IP/VI/2025

Berdasarkan Peraturan Bupati nomor : 28 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene, serta membaca surat Rekomendasi Penelitian Dari Badan Kesatuan bangsa dan Politik Nomor 070/374/VI/2025 Tanggal 28 Mei 2025 maka pada prinsipnya kami menyetujui dan **MEMBERI IZIN** Kepada :

N a m a	: <b>SALWA SALSABILAH</b>
Pekerjaan	: Mahasiswi
N I M	: 10156121155
Program Study/Jurusan	: S1 Tarbiyah dan Keguruan
Universitas	: STAIN Majene
Alamat	: Dusun Patulana Ujung Desa Budong-Budong Kec. Topoyo Kab. Mamuju Tengah

Untuk melaksanakan Penelitian di Kabupaten Majene dengan Judul **“IMPLEMENTASI STRATEGI BELAJAR SAMBIL BERMAIN MELALUI PERMAINAN KALACANG DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SDN NO.28 INPRES LUAOR”** dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan diharapkan melapor kepada pemerintah setempat dan atau tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan.
3. Mentaati semua Perundang-Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Majene
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak mentaati peraturan diatas.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Majene  
Pada Tanggal : 13-06-2025

Kepala Dinas



**Hi. LIES HIRAWATI THAHIR, S.Sos, M.Adm.Pemb.**  
Pangkat: Pembina Utama Muda  
Nip. 196809281992032011



**PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN PEMUDA OLAHRAGA**  
**UPTD PENDIDIKAN DAN PEMUDA OLAHRAGA**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI NO.28 INPRES LUAOR**

*Jl. Poros Majene-Mamuju KM.09, Desa Bonde Utara Kec Pamboang, NKP.91451*



**SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI**

Nomor : 105 / 133. 02 / DP- UPTD.P / SD.28 / VI / 2025

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Hj. RADUMA, S.Pd.SD  
Nip : 19681231 199308 2 010  
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina / IV B  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : SALWA SALSABILAH  
NIM : 10156121155  
Program Studi/Jurusan : S1 Tarbiyah dan keguruan  
Universitas : STAIN Majene  
Alamat : Dusun Patulana Ujung Desa Budong-Budong Kec.Topoyo  
Kab. Mamuju Tengah

Benar telah melaksanakan penelitian di SD NEGERI NO.28 INPRES LUAOR Majene Pada Tanggal 28 Mei Sampai dengan 28 Juni 2025 dengan Judul "Implementasi Strategi belajar sambil bermain melalui permainan kalacang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri No. 28 Inpres Luaor "

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Majene, 28 Juni 2025  
Kepala Sekolah  
  
**HJ. RADUMA, S.Pd.SD**  
**NIP. 19681231 199308 2 010**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis **Salwa Salsabilah**, lahir pada tanggal 28 September 2002, di lingkungan Lari, Kecamatan Kalukku Kabupaten Mamuju. Penulis merupakan anak ketiga dari lima bersaudara, dari pasangan **Sarjan** dan **Wahida**. Penulis menempuh pendidikan di SD Inpres PIR Pontanakayang pada tahun 2008 dan tamat tahun 2014. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan ke MTs An-Nahdhah Pontanakayang dan tamat pada tahun 2017. Lalu melanjutkan Pendidikan pada tingkat Madrasah Aliyah di MA An-Nahdhah Pontanakayang dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan Pendidikan S1 (Strata 1) dan diterima di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene, dengan mengambil Jurusan Tarbiyah dan keguruan, Program Studi Pendidikan Agama Islam.